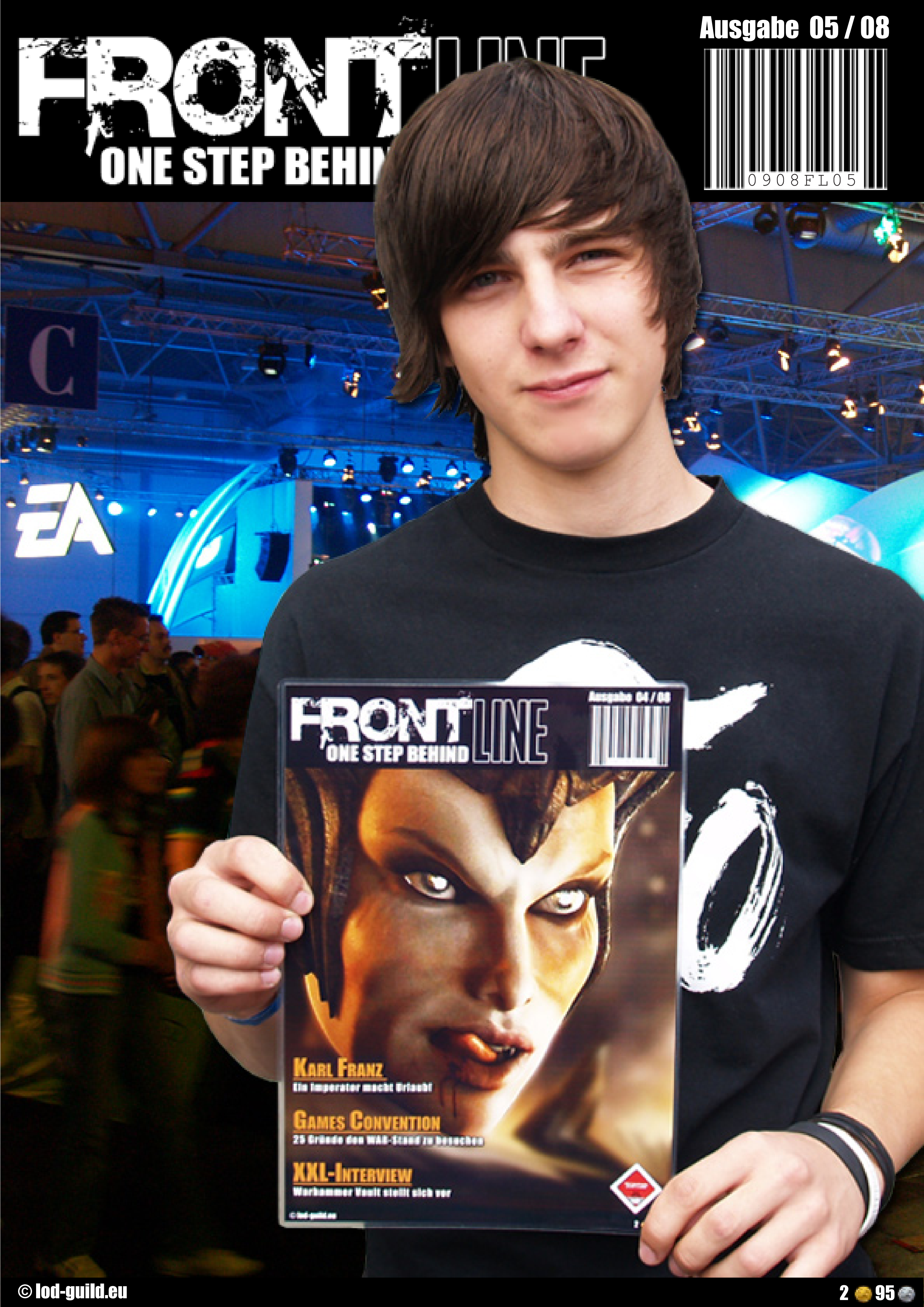
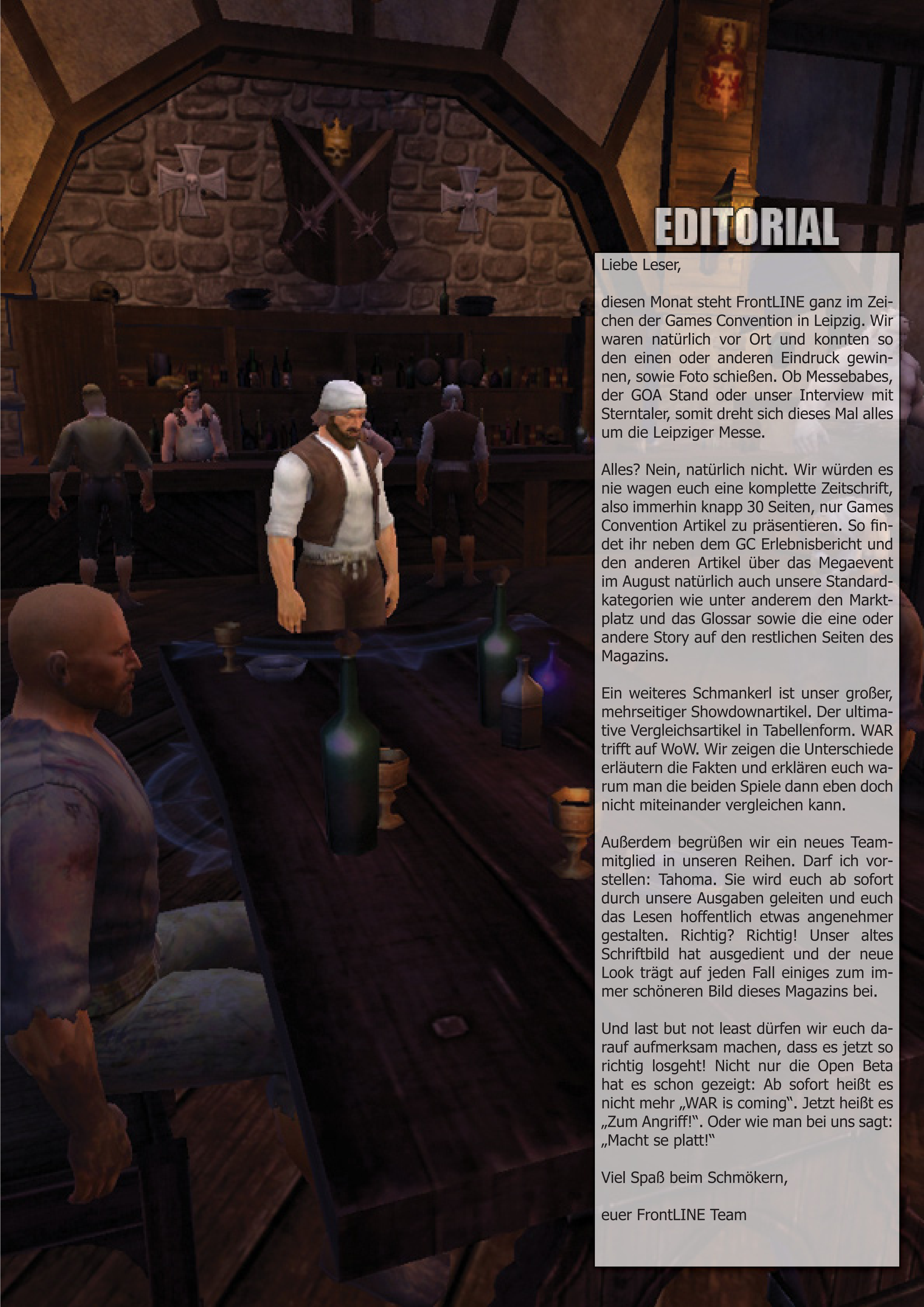

FRONT
ONE STEP BEHIN
Ausgabe 05 / 08
0908FL05
C
EA
FRONTLINE
ONE STEP BEHIND
Ausgabe 04 / 08
KARL FRANZ
Ein Imperator macht Urlaub!
GAMES CONVENTION
25 Gründe den WAR-Stand zu besuchen
XXL-INTERVIEW
Warhammer Vault stellt sich vor
© lod-guild.eu
2 95



# EDITORIAL

Liebe Leser,

diesen Monat steht FrontLINE ganz im Zeichen der Games Convention in Leipzig. Wir waren natürlich vor Ort und konnten so den einen oder anderen Eindruck gewinnen, sowie Foto schießen. Ob Messebabes, der GOA Stand oder unser Interview mit Sterntaler, somit dreht sich dieses Mal alles um die Leipziger Messe.

Alles? Nein, natürlich nicht. Wir würden es nie wagen euch eine komplette Zeitschrift, also immerhin knapp 30 Seiten, nur Games Convention Artikel zu präsentieren. So findet ihr neben dem GC Erlebnisbericht und den anderen Artikel über das Megaevent im August natürlich auch unsere Standardkategorien wie unter anderem den Marktplatz und das Glossar sowie die eine oder andere Story auf den restlichen Seiten des Magazins.

Ein weiteres Schmankerl ist unser großer, mehrseitiger Showdownartikel. Der ultimative Vergleichsartikel in Tabellenform. WAR trifft auf WoW. Wir zeigen die Unterschiede erläutern die Fakten und erklären euch warum man die beiden Spiele dann eben doch nicht miteinander vergleichen kann.

Außerdem begrüßen wir ein neues Teammitglied in unseren Reihen. Darf ich vorstellen: Tahoma. Sie wird euch ab sofort durch unsere Ausgaben geleiten und euch das Lesen hoffentlich etwas angenehmer gestalten. Richtig? Richtig! Unser altes Schriftbild hat ausgedient und der neue Look trägt auf jeden Fall einiges zum immer schöneren Bild dieses Magazins bei.

Und last but not least dürfen wir euch darauf aufmerksam machen, dass es jetzt so richtig losgeht! Nicht nur die Open Beta hat es schon gezeigt: Ab sofort heißt es nicht mehr „WAR is coming". Jetzt heißt es „Zum Angriff!". Oder wie man bei uns sagt: „Macht se platt!"

Viel Spaß beim Schmökern,

euer FrontLINE Team

# WoW trifft WAR!

Seite 6

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING
JETZT vorbestellen!

Betastart: S. 25

Interview: S. 12

















# Der Tod packt aus

## Traumjob oder harte Knochenarbeit?

Der Tod wartet nicht - auf nichts und niemanden. Der Tod steht über allem. Nichts ist umsonst nur der Tod und selbst für den müssen die Angehörigen zahlen. Wie sehr ich diese Prinzipien doch vermisse.

Darf ich mich vorstellen? Mein Name ist Dieter Erwin Anton Theodor Heinrich, mein Nachname ist geheim und meine Freunde nennen mich D.E.A.T.H. In anderen Universen kennt man mich auch als „Geistheiler", „Sensenmann", „Respawnknopf" oder einfach nur unter meinem weiteren Pseudonym „Gevatter Tod".

Ich bin hier zuständig für - nun ja, ich will ja nun nicht übermütig klingen, aber ich bin dafür da, dass der Hase läuft, um es mal so auszudrücken. Ohne mich und mein Einverständnis gäbe es Warhammer gar nicht. Nun fragt ihr euch sicher „Ja und? Was hast du hier schon zu melden? Schließlich stirbt jeder doch irgendwann.". Das ist natürlich richtig, aber habt ihr euch jemals über die Konsequenzen eures Todes Gedanken gemacht? Nein, ich meine nicht XP-Abzug oder Schwächungsdebuffs oder so ´nen Kram. Das ihr Onliner immer an der Wirklichkeit vorbeisehen müsst. Für euch gibt es immer nur „diese Schlacht", oder „jenen Charakter". Das sich dabei hinter den Kulissen Tausende abrackern um eure Bedürfnisse zu erfüllen und euch oder euren virtuellen Egos einen mehr oder weniger entspannten Lebensabend zu ermöglichen, dass bemerkt ihr gar nicht erst! Und wenn doch ist es euch meist auch noch wurscht. „Es ist ja alles nur ein Spiel." Bei den Knochen des nächsten (Un-) Toten den ich hier gleich zerbröseln werde, wie ich diesen Satz

vielleicht hasse. Eure Undankbarkeit macht mich ungeheuer wütend!

Ich will euch mal erzählen wie bei mir ein normaler Arbeitstag abläuft. Um 4 Uhr morgens klingelt der Wecker. Nach zwei Stunden Schlaf bin ich meistens nicht wirklich gut gelaunt, so dass ich erst mal jeden verfluche der mir bis zum ersten Kaffee über den Weg läuft. „Fahr zur Hölle" kommt mir dabei am häufigsten über die Lippen. (Daher haben wir hier in WAR einen relativ hohen Verschleiß was Haushälterinnen, Diener, Zeitungsausträger und Kioskbesitzer angeht.) Sobald das erste Koffein des Tages in meinen Blutbahnen gelandet ist (eine Dusche spart man sich als Tod aus naheliegenden Gründen) kann der Arbeitstag beginnen.

Ich betrete mein Büro, welches an einem weiteren geheimen Ort liegt, immer durch die Hintertür. Nicht weil es nötig wäre, aber irgendwie passt es besser zu meinem Image, findet ihr nicht? Jedenfalls beginnt dann die eigentliche Arbeit. Sobald irgendwo auf der Welt Kämpfe gemeldet werden bin ich kurz darauf unterwegs um den dabei Verblichenen die letzte Ehre zu erweisen und sie in das Reich der Toten zu überführen - also zumindest war das früher so. Bei den unzähligen verdammten Personalkürzungen wartet auf mich heutzutage bei jedem einzelnen Kampf ein riesiger Haufen Arbeit.

Es beginnt damit, dass ich erst einmal warten muss. Ja genau WARTEN! Schließlich kann ich sowohl im PvE wie auch im RvR erst eingreifen nachdem es Tote gegeben hat. Ich darf dummerweise nicht nachhelfen. Stichwort „vertragliche Bindung" und so. Das kann teilweise dauern sag ich euch! Als ob ich nichts besseres zu tun hätte. Dabei sind diese Heilertypen echt die größten Bergaufbremser. Das letzte Mal wo ich zu einem Fight zwischen einem Zeloten und eines Wildschweins gerufen wurde hätte ich sogar ein Fünf-Gänge-Menü dazwischenschieben können und wäre danach wenigstens satt gewesen. Jedenfalls fülle ich sobald der HP-Balken des ersten Kämpfers in den roten Bereich kommt das graue Formular „A12" aus, womit derjenige bei der zuständigen Serverbehörde seinen Tod beantragt. Falls es dann infolge des Kampfes zu einem Tode kommt, muss darauffolgend das Formular „FC27 blau" ausgefüllt werden. Dieses bestätigt das Ableben des Toten durch seinen Gegner und sorgt zudem dafür das später bei der XP Berechnung seines Gegners nichts schief geht. Ihr seht schon mit was für einem Berg Papier ich da täglich konfrontiert werde! Ach ja und Stechkarten für die Arbeitszeit gibt es auch noch! Ich weiß teilweise schon nicht mehr wo mir der Kopf steht - zumindest wäre das so wenn ich einen hätte. Jetzt fragt ihr euch natürlich „Wenn der Typ keinen Kopf hat wieso trägt er dann eine Kapuze?". Tja, leider weiß ich die Antwort dazu auch nicht, aber ihr müsst zugeben, dass ich dadurch bei weitem gefährlicher wirke und schließlich ist das bei meinem Job auch wichtig, immerhin bin ich eine Autoritätsperson!

Aber nun bin ich vom eigentlichen Thema abgekommen. Wie gesagt, meine Arbeit ist echt anstrengend und gibt es Dank von den Spielern oder den NPCs? NEIN! Natürlich nicht! Stattdessen danken die immer und immer wieder Mythic und GOA! Unglaublich aber wahr, die beiden Vereine rezzen die jedes einzige Mal aufs neue. Die Spieler beten sogar schon zu diesen Göttergestalten! Das ist wirklich wahr! Ich habe hier ein Beispiel auf schwarz und weiß:

Vater Mythic im Himmel,
geheiligt werden deine Spiele,
deine Beta geschehe,
wie im Himmel,
so auch auf meinem PC,
Unser taeglich RvR gib uns heute,
und vergeb meinem Ork,
wie auch ich dem Sigmarpriester,
und fuehre uns nicht zu WoW,
sondern erloese uns mit WAR,

in Ewigkeit,
WAAAGH!

Für die andere Gottheit gibt es eine abgewandelte Version dieses Gebetes. Dabei scheinen die Prioritäten anders verteilt worden zu sein. Dennoch hört man diese Worte am laufenden Band, in jedem Gebiet welches man (mehr oder weniger unfreiwillig) während der Arbeit besucht. So würde ich auch gerne angehimmelt werden!

Vater GOA im Himmel,
geheiligt werden deine Server,
eure Wartung geschehe,
wie ingame,
so auch im Real Life,
Unser taeglich Hoffnung gib uns heute,
und vergeb den Flamern,
so wie auch wir euren Abstuerzen,
und fuehre uns nicht zu WoW,
sondern erloese uns mit Mork&Gork,

in Ewigkeit,
WAAAGH!

Jedenfalls machen mir diese unglaublich mächtigen Gestalten dauernd einen Strich durch die Rechnung. Kaum hat der Spieler das Zeitliche gesegnet und kaum habe ich alle Formulare ausgefüllt so lebt der Typ auch schon wieder. Deswegen hatte ich eigentlich auch schon mal gekündigt und versucht mich selbstständig zu machen. Allerdings ist der Verdienst als selbstständiger Verkäufer für aufblasbare Sensen nicht hoch genug um zu überleben. Dabei sollte man doch eigentlich annehmen, dass jeder mehr oder weniger intelligente Krieger (ein Widerspruch ich weiß) eine Backupwaffe benötigt. Ich verstehe wirklich nicht warum ich im Nordland von mehreren Chaosbarbaren und Auserkorenen ausgelacht wurde. Dabei nimmt die Sense im gefalteten Zustand doch überhaupt keinen Platz weg! Und aufgebaut ist sie auch schnell. Naja, vielleicht ist die Welt einfach noch nicht reif für meine geniale Geschäftsidee. Da muss ich wohl noch ein paar hundert bis tausend Jahre warten, bis die Bevölkerung meine Ideen akzeptiert.

Auf jeden Fall wollte ich hier wenigstens ein einziges Mal auf meine Lage hinweisen und hoffe, dass die Spieler mich und die Arbeit die ich vollrichte nun stärker würdigen. Natürlich wäre es noch schöner und zudem eine kleine Entschädigung, wenn demnächst auch mir Statuen gewidmet würden, oder Plätze und Straßen nach mir benannt werden.

Ein Großer Dank geht zum Schluss an das FrontLINE Team welches es zuließ, dass ich meine Gedanken hier veröffentlichen durfte. Mit tödlichen Grüßen, D.E.A.T.H.

Eingegangen als Leserbrief
Adresse und vollständiger Name sind der Redaktion bekannt

[alba]



# Unentschlossen?

## Warhammer Online und World of Warcraft im Vergleich

Was bedeutet eigentlich Meisterschaft? Welche Informationen stehen denn im Wälzer des Wissens? Und sollte RvR nicht PvP heißen? Einige dieser Fragen dürften bei Spielern aufkommen die noch keinen Kontakt zum Spiel Warhammer Online, oder dem früheren Spiel Dark Age of Camelot welches ebenfalls aus dem Hause Mythic stammt, gehabt haben. Das Release von Warhammer Online steht kurz bevor und auch das zweite Add On Wrath of the Lich King, von World of Warcraft, rückt für die Spieler in greifbare Nähe. Daher haben wir für euch aus gegebenem Anlass eine kleine Auswahl von den wichtigsten Begriffen und deren Bedeutungen, zusammengestellt mit denen man gezwungenermaßen konfrontiert wird.

| | **Warhammer Online: Age of Reckoning** | **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** | |
|---|---|---|---|
| RvR | Der Reich vs. Reich Kampf in Warhammer nimmt die wichtigste Rolle ein, er zieht sich vom Startgebiet im Tier 1 bis zu den Hauptstädten im Tier 4 durch die gesamte Spielgeschichte hindurch. In den von Tier zu Tier immer größer werdenden RvR Zonen finden epische Schlachten und Belagerungen um die Zonenkontrolle statt. Das Ziel ist es die Hauptstadt der verfeindeten Fraktion in einer gigantischen Schlacht zu zerstören und zu plündern. | Nach Halaa in Nagrand gibt es mit dem neuen Gebiet Lake Wintergrasp wieder die Möglichkeit in der offenen Welt seine Fraktion zu unterstützen. Hier ist es beispielsweise möglich mit Hilfe von Belagerungswaffen ganze Gebäude zu zerstören und das erledigen kleiner Aufgaben nebenbei treibt die Allianz bzw. Horde vor ran. | Open PvP |
| Szenario | Warhammer bietet eine große Auswahl an unterschiedlichen Szenerien mit verschiedenen Spielemodi, dazu zählen unter anderem Capture the Flag, Murderball und King of the Hills. Alle Szenarien unterliegen einem Zeitlimit das ein kurzes Vergnügen garantiert. | World of Warcraft bietet verschiedene abwechslungsreiche Schlachtfelder für PvP Kämpfe. Die Arena ist ein besonderes Feature das die Möglichkeit bietet sich mit anderen Spielern in einer fairen Umgebung zu messen. | Schlachtfeld |

| | Warhammer Online: Age of Reckoning | World of Warcraft: Wrath of the Lich King | |
|---|---|---|---|
| PvE | Von Anfang an erzählt jeder Spieler für sich seine eigene Geschichte im Wälzer des Wissens, welche durch die Quests immer weiter voranschreitet. An öffentlichen Quests sowie Instanzen kann sich jeder Spieler beteiligen und seinen Teil zum erfolgreichen Abschließen beitragen ohne zwingend einer Gruppe anzugehören. | Neben zahlreichen Quests werden den Spielern liebevoll gestaltete und abwechslungsreiche Instanzen geboten die er in kleinen 5er Gruppen bestreiten kann. Im späteren Verlauf des Spiels stehen einige große Raidinstanzen in unterschiedlichen Größen zur Verfügung. | PvE |
| Gilde | Ein ganz besonderes Feature ist das Gildenlevel. Jede Gilde hat die Möglichkeit im Level, wie ein Spieler, aufzusteigen. Mit jedem Level wird dann ein neues Feature für ihre Mitglieder freigeschaltet. Zum Beispiel der Gildenkalender, der eine einfache Lösung für das organisieren von Events darstellt, oder die Standarte die von sogenannten „Standartenträger" einer Gilde im Kampf aufgestellt werden kann und somit die Mitglieder in ihrem Wirkungsbereich stärkt. Auch zahlreiche andere Features, wie eine Gildenbank, oder die Möglichkeit Gildensteuern und Abgaben zu erheben gibt es auf dem Weg bis Level 40 zu entdecken. | Neben dem erstellen eines Logos für den Gilden Wappenrock bietet die Gildenbank, vor allem durch das zukaufen von Plätzen, eine Menge Platz für Gegenstände aller Art die innerhalb der Gilde benötigt werden, sowie die Möglichkeit einer Gildenkasse. | Gilde |
| Optik | „War is everywhere" ist das Motto von Warhammer und dies vermittelt auch die Optik. Überall wird gekämpft und die Auswirkung der Schlachten sind unübersehbar.<br>Sehr beeindruckend sind die Licht und Schatten Effekte die allgegenwärtig sind. | World of Warcraft bietet trotz seines Alters eine sehr schöne und farbenfrohe Welt in einem leichten Comicstil. Durch das Addon erfährt das Spiel auch dieses mal wieder ein kleines Update der Grafik. | Optik |
| Meisterschaft | Das Meisterschaften System ist sehr simpel gestrickt. Jeder Klasse stehen dabei drei individuelle Pfade zur Verfügung in die man Punkte verteilen kann. Mit jedem Punkt den man in einen Pfad investiert werden automatisch die zu diesem Pfad zugehörigen Kernfähigkeiten verstärkt. In jedem Pfad stehen außerdem neue Fähigkeiten, Taktiken sowie Moralfähigkeiten zum Erwerb zur Verfügung. Den ersten Punkt für seine Meisterschaft erhält man mit Level 11, ab dann bekommt man für jedes zweite Level einen Punkt bis Level 21 und schließlich gibt es bis 40 für jedes Level einen Meisterschaftspunkt. | Die komplexen Talentbäume bieten dem Spieler sehr viele Möglichkeiten den Charakter seiner bevorzugten Spielweise anzupassen. Jede Klasse bietet seinem Spieler die Möglichkeit sich in drei Zweigen zu spezialisieren. Die Komplexität lädt regelrecht dazu ein viele unterschiedliche Variationen auszuprobieren. Den ersten Talentpunkt erhält der Spieler mit Level 10 und von da an bekommt man für jedes weitere Level einen neuen Punkt zum verteilen. | Talentbäume |

| | Warhammer Online: Age of Reckoning | World of Warcraft: Wrath of the Lich King | |
|---|---|---|---|
| Gruppe<br>Kriegstrupp<br><br>Gruppe: max. 6<br>Kriegstrupp: max. 24 | Eine normale Gruppe besteht aus maximal 6 Spielern, während ein Kriegstrupp die Möglichkeit bietet bis zu 24 Spieler aufzunehmen. Ein kleines Feature ermöglicht es ganze Gruppen zu einer zusammen zu schließen, ohne dass sich diese erst auflösen müssen. | Die normale Gruppe besteht aus maximal fünf Spielern, während eine Schlachtgruppe die Möglichkeit bietet bis zu 40 Spieler aufzunehmen. Der Anführer der Gruppe ist im Stande verschiedene Symbole sowohl auf Gegner, als auch auf eigene Gruppenmitglieder zu verteilen, um diese somit sichtbar für die Gruppe zu kennzeichnen. | Gruppe<br>Schlachtgruppe<br><br>Gruppe: max. 5<br>Schlachtgruppe: max. 40 |
| Transport | Neben dem Mount, welches man ab Level 20 benutzen kann, stehen in jedem Kriegslager und jeder Hauptstadt Flugmeister zur Verfügung, die für ein geringes Entgelt ihre Dienste zur Verfügung stellen und ohne nennenswerten Zeitverlust die Spieler an ihr gewünschtes Ziel befördern. | Das erste, noch langsame, Reittier kann der Spieler mit Level 30 erwerben, mit 55 steht eine schnellere Ausgabe zur Verfügung, bis man letztlich mit Level 70 den Boden, in der Scherbenwelt, unter den Füßen verliert und dank eines beflügelten Reittiers den Himmel erobert.<br>In Northrend müssen die Spieler jedoch fürs erste auf ihr geflügeltes Reittier verzichten und den neuen Kontinent vom Boden aus erforschen. Alternativ stehen auch in fast jedem Lager Flugmeister, die den Spieler zu seinem gewünschten Ziel befördern und dabei die Aussicht genießen lassen. | Transport |
| Kernfähigkeiten | Auf dem Weg zu Level 40 erhält der Spieler mit jedem Level neue Kernfähigkeiten, Taktiken oder Moralfähigkeiten. Aufgrund des Meisterschaftssystems gibt es keine unterschiedlichen Ränge für eine Fähigkeit. Nahezu alle Fähigkeiten skalieren mit dem Charakterlevel und bleiben somit auch im späteren Verlauf des Spiels weiterhin Sinnvoll einsetzbar. | Mit dem neuen, nunmehr zweiten Addon wird die Levelbegrenzung erneut um weitere zehn Level von 70 auf 80 angehoben. Bis Level 60 erhält der Spieler für jedes zweite Level ein Talent, ab 60 gibt es dann für jedes Level ein Grund bei seinem Lehrer vorbei zu schauen. | Talente |
| Wälzer des Wissens<br><br>11.000 Einträge | Zum Release verfügt der Wälzer des Wissens über ca. 11.000 freischaltbare Einträge die es zu entdecken gibt. Zahlreiche Belohnungen gibt es in Form von Experience, ulkigen als auch ernst zu nehmenden Titeln sowie besonderen Taktiken. | Bei Release wird es 500 Einträge geben und damit man alte Erfolge nicht nochmal wiederholen muss, werden diese direkt nachträglich freigeschaltet. | Erfolge<br><br>500 Einträge |
| Erfahrung<br><br>Quest<br>Gegner<br>RvR<br>Wälzer des Wissens | Die benötigte Erfahrung für einen Levelaufstieg erhält der Spieler auf zahlreichen Wegen. Hierzu zählen selbstverständlicher weise das erfolgreiche Abschließen von Aufgaben, sowie das Besiegen von Gegnern und Spielern der verfeindeten Fraktion im RvR.<br>Außerdem bekommt man für das freischalten von zahlreichen Einträgen im Wälzer des Wissens einen kleinen Erfahrungsschub. | Um im Level aufzusteigen kann der Spieler sich entweder dem erledigen von Aufgaben verschreiben, oder er stürmt einfach Hals über Kopf in die nächstgelegene Meute von Gegnern. | Erfahrung<br><br>Quest<br>Gegner |

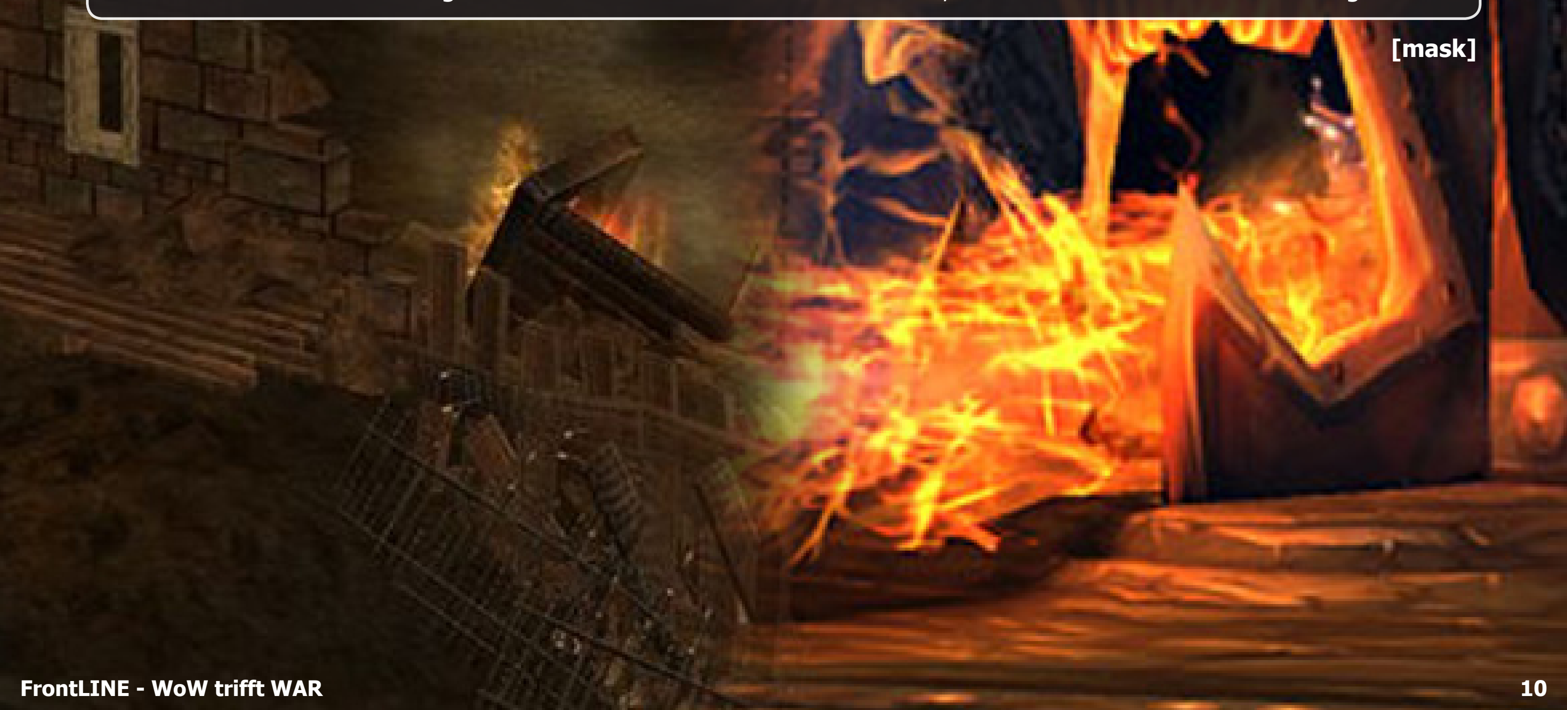
| | Warhammer Online: Age of Reckoning | World of Warcraft: Wrath of the Lich King | |
|---|---|---|---|
| Karriere | Zum Release kann der Spieler aus 20 Klassen wählen, diese unterteilen sich in die 4 sogenannten „Archetypes" die aus dem Supporter, Tank, den Ranged und Melee-Klassen bestehen.<br><br>Kleines Detail am Rande: Orks haben keine weiblichen Charaktere, sie schlüpfen einfach aus Sporen. | Acht unterschiedliche Klassen stehen zur Verfügung und mit Wrath of the Lich King findet die erste Heldenklasse, der Todesritter, ihren Weg ins Spiel. Der Todesritter startet, anders als die normalen Klassen mit Level 55, jedoch benötigt man bereits vorher einen Level 55 Charakter um ihn überhaupt erstellen zu können. Bei der Erstellung wird kein bestehender Charakter gelöscht, aber ihr benötigt einen freien Slot auf dem Server auf dem ihr die Klasse erstellen möchtet. | Klasse |
| Berufe<br><br><u>Sammelberufe</u><br>Anpflanzen<br>Ausschlachten<br>Plündern<br>Magische Verwertung<br><br><u>Herstellungsberufe</u><br>Pharmazie<br>Talismanherstellung | Zum Start stehen sechs Berufe zur Verfügung, vier Sammelberufe und zwei Herstellungsberufe. Jeder Spieler ist im Stande sich für zwei dieser Berufe zu entscheiden. Anders als in manch anderen Spielen muss der Spieler durch experimentieren und kombinieren unterschiedlicher Zutaten sich sein Wissen erarbeiten. Es gibt keinerlei Rezepte die einem verraten was man zur Herstellung eines bestimmten Gegenstandes benötigt. Einzig die Namen der Zutaten lassen möglicherweise auf das Ergebnis schließen. | Eine breit gefächerte Auswahl an Berufen aus den zwei Bereichen Sammeln und Herstellung stehen dem Spieler offen. Dieser kann sich für zwei Berufe entscheiden, die er ausüben möchte. Hierbei wird ihm überlassen ob er lieber zwei sich ergänzende Berufe wie Kräuterkunde und Alchemie wählt, oder sich doch lieber für eine andere Kombination entscheidet. Mit vorangeschrittenem Level steht es den Herstellungsberufen frei sich zu spezialisieren, wodurch zum Beispiel der Rüstungsschmied mächtigere Rüstungen herstellen kann als ein Waffenschmied.<br>Die drei Zusatzberufe Angeln, Erste Hilfe und Kochen kann jeder Spieler lernen und ausüben. Die Fische, die man beim Angeln fängt, kann man anschließend beim Kochen in köstliche Gerichte verwandeln, wovon manche für kurze Zeit nützliche Verstärkungen des Charakters mit sich bringen. | Berufe<br><br><u>Sammelberufe</u><br>Bergbau<br>Kräuterkunde<br><br><u>Herstellungsberufe</u><br>Alchimie<br>Ingenieurskunst<br>Inschriftenkunde<br>Juwelenschleifen<br>Lederverarbeitung<br>Schmiedekunst<br>Schneiderei<br>Verzauberkunst<br><br><u>Zusatzberufe</u><br>Angeln<br>Erste Hilfe<br>Kochen |
| Welt<br><br>Grünhäuter vs Zwerge<br>Chaos vs Imperium<br>Hochelfen vs Dunkelelfen | Die Welt von Warhammer ist unterteilt in die drei Paarungen der Fraktionen, Grünhäuter gegen Zwerge, Chaos gegen Imperium und Dunkelelfen gegen Hochelfen. Jede dieser Paarungen teilen sich in die sogenannten „Tiers" auf, wovon jeweils vier Stück existieren. | Mit dem zweiten Addon erhalten die Spieler zutritt zu einem neuen Kontinent. Northrend, der nunmehr vierte Kontinent nach den Outlands wo sich die Spieler austoben können. In fast jedem Gebiet sind sowohl Allianz als auch Horde vertreten. | Azeroth<br><br>Kalimdor<br>Östliches Köngreich<br>Die Scherbenwelt<br>Northrend |

| | Warhammer Online: Age of Reckoning | World of Warcraft: Wrath of the Lich King | |
|---|---|---|---|
| Aktionspunkte (AP) | Alle Klassen bauen auf den Aktionspunkten auf, um ihre Fähigkeiten ausführen zu können. | Zauberklassen greifen auf ihren Manapool zurück um Zauber auszuführen, sobald sie sich im Kampf befinden ist ihre Mana Regeneration sehr eingeschränkt. Der Krieger baut im Kampf Wut auf die er für seine Angriffe benötigt und der Schurke hat eine gleichbleibende Regenerationsrate bei seiner Energie. | Energie<br>Mana<br>Wut |
| Bedienung Besonderheiten | In Sachen Bedienung hält sich Warhammer Online an bereits etablierte Standards. Das bedeutet man steuert seinen Recken mit den WASD-Tasten und durch Hotkeys oder mit Hilfe der Maus führt man die Fähigkeiten aus. Neu ist die sogenannte „Moralbar", diese füllt sich langsam sobald der Charakter in einen Kampf verwickelt wird, bis man schließlich eine mächtige Spezialattacke auslöst. Dies geschieht in vier Schritten, also alle 25%. Je länger man wartet, desto mächtiger wird das Ergebnis, vor allem in der Gruppe wird die Moral zu einem kampfentscheidenden Faktor. | Bei der Bedienung hält sich World of Warcraft an die bereits etablierten Standards. Den Charakter steuert man mit den WASD-Tasten und mit Hotkeys oder der Maus löst man die Fähigkeiten aus. | Bedienung Besonderheiten |

## Fakten, Fakten, Fakten …

und trotz alle dem verhält es sich mit MMORPG's ebenso wie mit einem alten Wein, entweder er mundet einem und man findet Gefallen daran, oder er hinterlässt einen unangenehmen Nachgeschmack. Es ist einfach eine Geschmackssache die jeder für sich selber entscheiden muss, aber eins haben sie alle dennoch gemeinsam. Man muss sie selber getestet haben um entscheiden zu können ob sie einem „Spaß" bereiten. Beide Spiele haben definitiv ihre Vor- und Nachteile. Während World of Warcraft schon seit einigen Jahren seine Spieler immer wieder vor allem mit seinen gigantischen PvE Inhalten, speziell den Raid-Instanzen, fasziniert erscheint in diesem Herbst mit Warhammer Online ein weiteres, bereits sehnlichst erwartetes, MMORPG welches sich mit seinen Reich gegen Reich Kämpfen eher an die PvP orientierte Zielgruppe richtet. Eines steht jedoch jetzt bereits fest: Es besteht weltweit ein riesiges Interesse an beiden Spielen und jedes davon wird zukünftig seine eigene Schar Anhänger finden und diese für einen unbestimmten Zeitraum begeistern.

**[mask]**




So
mosht
man sich heute.
ENEMY
SCOUT 24
Wir kriegen jeden klein



# Sterntaler im Interview

Natürlich sind wir nicht grundlos, ohne Plan und mal eben einfach nur so auf die Games Convention gefahren. Eines unserer Hauptziele war es Kai „Sterntaler" Schober einige Fragen zu stellen. Dabei interessierte uns im Besonderen wie es in der Zeit nach dem Release weitergehen soll. Speziell im Bezug auf Patches und Testserver. Wir möchten Kai danken, dass er trotz der gigantischen (und lauten) Menschenmasse vor dem GOA Stand, etwas Zeit für uns gefunden hat und wünschen allen Lesern viel Spaß beim schmökern. Vielleicht findet ihr hier ja die eine oder andere Information, die euch noch nicht wirklich geläufig war...

**Die Games Convention ist das letzte große Event vor dem Release von Warhammer Online, was für eine Resonanz hast du in den letzten Tagen über das Spiel erhalten?**

Also, von der Presse gab es extrem positives Feedback! Und wenn Ihr die Nachrichten verfolgt habt, wisst ihr sicherlich dass wir zum besten Online Roleplay Game der GC2008 gewählt wurden. Die Messe ist natürlich wichtig für uns - die wichtigste mittlerweile. Was das Publikum angeht: Die Spieler sind extrem begeistert. Sie sind natürlich darauf aus mehr zu erfahren und wir können leider auf der Messe nur Szenarios zeigen und das ist leider gerade mal max. 18 vs. 18. Das ist zwar schon toll, instant Action, aber so das große RVR da freue ich mich richtig drauf, wenn wir das nach dem Release endlich vorstellen können. Bei der Präsentation nachher werdet ihr dann sehen, dass wir einen In-Game Trailer vorbereitet haben, allerdings auf dem US Server, wo wir alle Tester zusammen gerufen haben. „Stellt euch mal auf! Wir zeigen euch jetzt was eine richtige Schlacht ist". Das ist natürlich schon etwas anderes.

**Hast du selber die Zeit gefunden dich mal ein paar Minuten auf der Games Convention und natürlich auch mal bei der Konkurrenz umzusehen? Waren die drei Tage für dich sehr anstrengend?**

Hehehe (lacht), ich kenne den Weg von unserem Stand zum Pressecenter und ich kenne den Weg von unserem Stand zu dem von Buffed, weil ich da eine Show hatte. Das war es aber auch schon.

**Drei Tage der Games Convention sind jetzt schon vorbei, wie sind die Reaktionen auf den Warhammer Stand und wie steht es um den Zulauf? Reicht die Größe des Standes, oder kommt es zu Wartezeiten?**

Das sind schon enorme Warteschlangen dieses Jahr. Letztes Jahr war dies auf jeden Fall besser gelöst. Die Spieler müssen hier zum spielen sehr lange anstehen und zum zuschauen sich um den Stand verteilen. Aber der Stand ist immer voll und es geht ganz gut, dadurch dass wir den Trailer im Kino Raum zeigen hat sich die Warteschlange geteilt. Da wartest du dann, kommst in den Kino Raum, wartest dann

nochmal, guckst dir währenddessen deine Goodies an und gehst dann weiter zum Spiel.

**Zeigt ihr eigentlich die ungeschnitte Version des Trailers in eurem Vorführraum?**

Ja, im Kino Raum zeigen wir den ungeschnittenen Trailer ab 16 Jahren. Es ist sowieso merkwürdig, dass der Trailer von der USK ab 16 eingestuft wurde, obwohl keinerlei Blut oder ähnliches enthalten ist. Anscheinend waren ein paar Kampfszenen ungeeignet für eine USK Einstufung ab 12. Aber das Spiel wird ab 12 Jahren sein und somit auch den geschnittenen Trailer enthalten.

**Gab es in deiner Zeit bei GOA jemals ein Zeitpunkt wo du dich ernsthaft gefragt hast „Was zum Geier mache ich hier eigentlich?" und am liebsten das Handtuch geworfen hättest?**

Nein, das nicht, es gab zwar so Augenblicke in denen ich Beiträge im Forum gelesen habe, wo man sich dann denkt „Oh Gott, Himmel Hilf!". Aber ansonsten ist die Arbeit toll, es ist jeden Tag etwas anderes. Es gehört halt dazu. Was mich immer frustriert sind die Kommentare der Spieler die nicht verstehen wollen, dass dies keine Marketing Beta ist, sondern eine Entwicklungsbeta. Das sie mit der Einstellung "Toll ich hab einen Key, kann jetzt kostenlos spielen und will jetzt Leistung sehen hop, hop" kommen. Das ist frustrierend.

Mich frustrieren auch teilweise die Hinweise auf die Grafik. Wozu sollen wir denn die Grafik testen? Ob wir nun grüne, blaue oder rote Haare haben, oder viele Frisuren, oder nur eine, ist doch völlig egal! Weil den Charakter verliere ich so oder so beim nächsten Charwipe! Und dann die Kommentare natürlich: "Das sieht ja aus wie World of Warcraft!". Dann antworte ich: Hallo, macht mal die Augen auf und guckt über den Tellerrand, es sieht aus wie ein MMORPG! (grinst). Das sind nun mal so Frustpunkte bei dem Job aber nichts wo ich wirklich sagen würde: "Lasst mich hier raus!"



Unser Interviewteam vor der Dekoration des WAR Standes hinter dem man neben den Leuten die gerade WAR antesten auch den verlosten Rechner sieht



Ein weiteres Gruppenbild mit Sterntaler, was genau er mit dem gefährlichen Plastikdolch vorhatte blieb für uns ein Geheimnis, es sah jedenfalls cool aus!

**Hast du schon deinen Urlaubsantrag für die Woche in der das Spiel veröffentlicht wird ausgefüllt und eingereicht?**

Nein, habe ich nicht! (lacht)
Wir haben in der ersten September Woche noch einmal einen richtigen Stresstest mit über 100.000 Spielern, "Testern", womit wir Volllast simulieren wollen. Der wird nochmal interessant für mich, um dann alle Bemühungen für ein perfektes Release hin zu legen! Denn seien wir mal ehrlich, es wird sicher nicht alles hundertprozentig glatt laufen. Wir werden vielleicht ein paar Probleme haben, seien es technische, beim Support, oder seien es Probleme mit der Serverbelegung. Das heißt den Monat bin ich auch nochmal voll eingespannt. Im Oktober, Ende Oktober mal schauen und dann geht es auch schon wieder los mit dem ersten großen Content Patch. Bei dem Job gibt es einfach kein runter kommen!

**Gibt es in Warhammer Online ein Feature wo du mit stolz sagen kannst: „Das war meine Idee, das ist von mir!"?**

Ich will nicht sagen, dass etwas nur meine Idee war, doch es gab viele Dinge die von den Entwicklern übernommen wurden bei denen ich sagen kann „Das habe ich mit der Community besprochen, dazu gibt es eine lange Diskussion im Forum oder das war der Abend, wo wir im Teamspeak dieses Thema hatten". So ist viel Feedback eingeflossen und wurde umgesetzt. Ein spontanes Beispiel wäre das Umbenennen der Monstereinteilung entsprechend der TableTop Kategorien.

Ich habe jetzt keine Patchnotizen vollständig im Kopf, doch es gab immer wieder Momente, in denen man die Notes liest und sich denkt: „Hey cool, das ist ja exakt aus meinem Feedback." In der Beta 2 habe ich mal den Teil der Patchnotizen, der auf deutschem Feedback beruhte, im internen Forum grün eingefärbt - und da war eine ganze Menge grün. Damit will ich nicht sagen, dass alle Änderungen von der deutschen Community kamen. Dinge wie Bur-

gen, Möglichkeiten für Gilden oder gerade aktuell die Response-Zeit des Charakters im Kampf wurden auch von den anderen Communities gefordert. Doch gerade bei den kleinen Sachen, kam mir oft der Gedanke „Genau das, haben wir letzte Woche diskutiert, prima.".

**Mittlerweile sind seit der Ankündigung das vier Klassen und vier Städte nicht den Weg zum Release finden werden einige Wochen vergangen, ist dieses Thema heute immer noch aktuell oder hat die Community den „Schock" überwunden?**

Ja natürlich, wir bleiben bei dem Prinzip vier Archetypen pro Rasse! Ich kann nicht genau sagen, dass wir genau den Spalta, oder genau den Hammerer raus bringen, denn wir haben die beiden Klassen ja nicht gestrichen um den Spielern eins auszuwischen, sondern wir haben sie aus dem Release rausgenommen, weil sie nicht richtig funktionierten. Dem Hammerträger fehlte einfach so das gewisse Etwas und er hatte zudem ziemlich viele overpowerte Skills. Er hatte einfach nicht das, was die anderen Klassen ausmacht! Es geht einigen immer noch so, dass sie denken "Verdammt ich weiß immer noch nicht was ich zu Release spielen soll.". Insofern, wenn wir die Kurve noch kriegen wird er nachgereicht, wenn nicht reichen wir eine andere Klasse nach.

Bei den Hauptstädten ist es ein leicht anderes Thema! Wir hatten zu Anfang sechs Hauptstädte, die waren auf diesem Niveau (zeigt nach unten), dann hatten wir aber den Gedanken viel mehr aus den Städten zu machen! Wir hatten die Idee mit den Dungeons, die Idee die Hauptstädte zu leveln. Jetzt haben wir das Niveau angehoben. Naja, zwei Städte auf diesem Niveau (zeigt zum Hallendach), sind besser als sechs auf diesem Niveau (zeigt wieder auf den Boden). Das finde ich hundertprozentig besser, obwohl, ich war als Zwerg schon in Karaz-A-Karak und trotz fehlender Beleuchtung war die Stadt gigantisch. Ich finde es schade, dass sie nicht dabei ist.

Man muss nach Release schauen ob es Sinn macht den Fokus auf zwei Städte zu legen, oder wieder auf sechs zu gehen. Das muss ich als Mitarbeiter verteidigen, den Fokus auf "Das greife ich an! Das verteidige ich!" zu setzen. Ihr kennt unsere Konzepte ja, diesen Monat ist ein Ansturm auf Altdorf und im nächsten Monat auf Karaz-A-Karak geplant. Oder man überlegt halt: Bauen wir alle Städte so ein? Oder ein bisschen abgewandelt?

**Wir würden gerne mal das Thema „weibliche Zockerinnen in Warhammer" ansprechen. Wie steht es um das Interesse der weiblichen Fraktion an Warhammer und gibt es Pläne das Spiel für sie attraktiver zu gestalten?**

Findest du das unattraktiv? Nur weil du durch den Schlamm stapfst? DAOC war auch schon düster und trist. Es gibt Matsch, es schneit, regnet und trotzdem haben wir auch hier viele weibliche Spieler. Wirklich, es gibt auch Spielerinnen die sich damit auch voll und ganz identifizieren. Auch wenn noch in der Minderheit, der Markt ist aber am kommen und das Spiel ist auf jeden Fall nicht anti-weiblich! Bei der Charaktererstellung hat sich vieles getan über die verschiedenen Stadien der Entwicklung. Es gibt verschiedene Tattoos welche verschiedene Farben haben können, es gibt Narben und Piercings, es ist also alles möglich.

**Die unzähligen kleinen Features (z.B. Gildenbelohnungen) in Warhammer zeigen deutlich die Liebe zum Detail der Entwickler. Hat man bei der Entwicklung den, manchmal über Jahre angesammelten, Unmut von Spieler aus andere MMO's mit einfließen lassen?**

Es kommt darauf an welche Details du meinst. Das sind halt auch so Sachen, die sind aus dem Feedback entstanden! Öffentliche Quests waren von vornherein im Konzept. Bei den ersten Studien gehörten die PQ's schon fest dazu. Die sind natürlich nach und nach gewachsen und gerade auf den PQ's bauten dann auch die öffentlichen Gruppen auf. Und man möchte natürlich sofort dabei sein und nicht erst eine Gruppe suchen. Ja das ist auch aufgrund von Feedbacks und Spielerwünschen entstanden. Die Entwickler sind ja nicht doof. Die sagten sich ja auch




Das große Banner mit dem offiziellen Logo des Spiels und verschiedenen Charakteren schmückte dieses Jahr den WAR Stand auf der Messe




Aus dieser Perspektive kann man die riesigen Menschenmasse vor dem Stand erst so richtig erkennen, zudem sticht die hängende Deko ins Auge

oft: "Du die PQ's sind echt toll, aber ich will nicht immer jeden einzeln einladen!" Die öffentlichen Gruppen sind einfach eine feste Sache, die von den Spielern gefordert wurden. Es wurde etwas erleichterndes gefordert von den Spielern und diese öffentlichen Gruppen waren unser Lösungsvorschlag!

**Bei dem Spiel "Command & Conquer: Red Alert 3" wird es einen Code als Beigabe geben, womit man im Spiel Warhammer Online ein Gegenstand erhalten kann. Kannst du uns dazu etwas sage? Ist dies ein einmaliges „Special" oder gibt es Pläne allen neuen Spielen aus dem Hause EA solche Codes beizulegen?**

Also es werden definitiv keine Sachen rauskommen, die Einfluss aufs RvR System haben könnten. Ansonsten ist es klar dass wir das Spiel weiter promoten, aber wie die weiteren Marketing Pläne aussehen, dafür bin ich der falsche Ansprechpartner. Kann ich nichts zu sagen, und was ich weiß darf ich nicht sagen! (grinst)

**Gibt es Pläne einen Beta Server (auch auf die EU bezogen) für die Spieler bereit zu stellen, auf dem die Community die neuesten Content Patches testen und durch Feedback bei der Entwicklung mit wirken kann?**

Ähm, ja und nein. Wir werden es auf gar keinen Fall so machen, dass ein Betaserver nach Release noch weiter durchläuft, aber was wir machen werden ist einen festen "Tester Stamm" zu bilden: "Diese und jene Spieler" haben besonders gutes Feedback abgegeben. Zudem wird im Spiel geschaut: "Wer gibt sich viel Mühe, wer bringt sich in der Gilde ein?". Da kann man dann halt sagen: "Jungs, wir möchten für den Patch etwas testen, hier habt ihr einen speziellen Zugang, kommt doch auf den Testserver.". Und dann gibt es halt wieder die Fokus Tests.

**Wie viele Server werden in Deutschland zum Headstart zur Verfügung stehen und wird es ab einer bestimmten Anzahl an Spielern auf einem Server eine „Erstellungssperre" geben?**

Wie viele Server wir zum Start benötigen ist eine der Sachen, die wir in der Open Beta testen werden. Wir greifen auf unsere Erfahrungen aus DAoC zurück und werden zum Start nicht sagen "Hier sind alle Server und jetzt GO.". Dann würden wir Gefahr laufen, dass auf allen Servern vielleicht vier Leute spielen und das war es. Also werden wir Server zuschalten sobald sie benötigt werden.

**Womit kann man in den ersten Content Patches rechnen? Werden bereits enthaltene Inhalte wie Crafting oder Keep Raid weiter entwickelt? Und bestehen Pläne die Arbeit an alten, verworfenen Ideen, wie z.B. die optischen Veränderungen mit dem Level, wieder aufzunehmen?**

Wir haben für zwei Jahre Pläne, sehr detaillierte Pläne sogar! (grinst)

**Bekommen wir eigentlich unseren Plüschhasen auf pinken Hintergrund als Banner?**

Nein, keine Plüschhasen.

**Möchtest du vielleicht noch ein paar letzte Worte an unsere Leser richten?**

Super Magazin! Klasse Idee und weiter so... Achja, und Skaven rocken!

**Dann möchten wir uns vielmals bei dir bedanken dass du heute die Zeit für uns gefunden hast! Viel Spaß noch in deiner restlichen Zeit hier auf der Messe!**



Die WAR Collectorsedition und deren nicht nur für Fans interessanter Inhalt war in einem schicken Glasschrank am Rande des Standes ausgestellt



Die vielen Fans konnten sich in den 18 vs. 18 Szenarien an den ebenso vielen Rechnern des WAR Standes austoben und ihre Lieblingsklasse testen

# Gillette Mosh 3

## *für das beste im Ork!*





# Waaagh auf Reisen!

Samstag der 23. August 2008.
Allein dieses Datum ließ viele Spielerherzen dieses Jahr höher schlagen. Denn der 23. August ist der Tag an dem die meisten Leute Zeit haben der Messe in Leipzig einen Besuch abzustatten. So waren auch wir von FrontLINE am Samstag dort verabredet. Ary und Maddin fuhren beide mit dem Zug aus Richtung Hanau zur GC, während Bari, Pente und Phexon mit dem Mietwagen aus Augsburg anreisten und Rayon ebenfalls mit der Bahn aus Essen dazu stieß. Unsere Eindrücke und Erlebnisse kann man nun wirklich nicht in ein paar Worten beschreiben. Von daher lest ihr diese besser selbst auf den folgenden Seiten. Auf jeden Fall war es ein langer, anstrengender aber dennoch wirklich erfolgreicher Tag und keiner von uns hat die Strapazen der Anreise auf irgendeine Art und Weise bereut!

Vier Uhr morgens und der Wecker klingelt. Überraschenderweise bin ich bereits seit guten zwei Stunden wach und nahezu topfit. Zumindest nach der fünfzehn Minuten dauernden Dusche. Dennoch muss ich aufpassen, dass mir die Augen auf dem Weg zum Bahnhof nicht zufallen. Dort angekommen geht es direkt aufs Gleis und in die wartende Regionalbahn, welche auch kurz darauf pünktlich nach Hanau Hbf abfährt.

Kaum dort angekommen klingelt auch schon mein Handy. Es ist mein Wiesbadener Kollege Maddin, der wissen will wo genau ich stecke. Schließlich fahren Maddin und ich gemeinsam von Hanau aus mit dem ICE nach Leipzig. Als ich Maddin schließlich auf dem Bahnsteig finde weiß ich wenigstens, dass ich nicht der einzige schlaftrunkene Mensch im Zug sein werde. Nach knapp 45 Minuten Wartezeit, die wir mit eifrigen Gesprächen über Gott, DVD Neuerscheinungen und die Welt füllen fährt unser Zug ein und die Reise kann richtig losgehen.

## Cruisen, cruisen, cruisen!

Zumindest dachte ich das bis die Tür aufgeht. Voll ist gar kein Ausdruck für den ICE. Der kam gerade aus Frankfurt, der schönen Stadt am Main, von der aus an diesem Samstag seltsamerweise kein Sonderzug zur Messe fährt. Macht natürlich nichts - kluge Menschen reservieren im ICE schließlich ihre Sitzplätze. Im richtigen Wagon sind wir schon mal, nur natürlich direkt auf der falschen Seite. Also vorbei an vielen schlafenden und dösenden Menschen Koffern und anderem Gepäck, wie Klapptischen (!?) zu unserem Sitzplätzen auf der anderen Seite. Und dann das erste Grinsen des Tages. Die sind bereits belegt. Kurz darauf sitzen wir und zwei relativ müde wirkende Jungs stehen. Sorry nochmal dafür. Aber beim nächsten Mal wisst ihr ja, wer früher reserviert der sitzt später auch. Die vier Euro an Extrakosten kann man jedenfalls empfehlen.

Irgendwann in der Mitte der dreieinhalbstündigen Fahrt kommt auf einmal aus dem Off eine Stimme „wenn‘s mal wieder länger dauert...“. Richtig, bei mir dauert es länger bis ich verstehe, dass mich einer unserer Gildies angesprochen hat. Das folgende Gespräch lässt dann auch glücklicherweise einen großen Teil, der doch relativ langweiligen Fahrt vorbeifliegen. Sehr deprimierend ist es auch wenn man die Geschwindigkeitsanzeige im ICE auf dieser Strecke abliest. 100 - 130 km/h würde ich jetzt nicht unbedingt als Hochgeschwindigkeitsverbindung bezeichnen. Da fährt mein altes Auto noch mindestens 30 km/h schneller!

Gegen Ende der Reise wird es dann noch einmal spannend als ein älterer Tourist meint er müsse sich mit sei-

nem zehn Kilo Rucksack neben mir positionieren anstatt das Teil auf den Boden zu stellen. Bei einem vollen Zug gibt es natürlich auch dauernd Leute, die aus unnachvollziehbaren Gründen von vorne nach hinten durch die Bahn rennen müssen. Diese haben dann natürlich keine andere Wahl als sich an Leuten die mitten im Gang stehen, wie der Mann mit dem Rucksack, vorbeizudrängeln. Wie der Zufall so will ist hinter dem guten Mann immer genug Platz um mit dem Rucksack auszuweichen, denn anscheinend bin ich unsichtbar oder mein Kopf ist zu klein. Jedenfalls fliegt mir das Ding während den restlichen Minuten bis zum aussteigen mehrfach gegen den Kopf. Toller Start in den Tag. Danke!

## Leipzig erwartet uns!

Am Bahnhof kommt es dann auch schon zur ersten Ernüchterung. Der „tolle" StarGate Worlds Stand von dem Maddin im Zug so geschwärmt hatte entpuppt sich als bereits halb abgebauter Ministand. Das macht allerdings nichts, denn der Leipziger Bahnhof bietet noch einiges mehr. Immerhin ist das Gebäude eine riesige Einkaufsmeile.

Genau auf dieser Meile im Untergeschoss stoßen wir dann auch kurze Zeit später auf zwei weitere Leute unserer Gruppe, die uns wie geplant vom Bahnhof abholen wollen. Die jetzt anstehende Fahrt vom Hauptbahnhof Leipzig zur Messe lässt sich nur als abenteuerlich beschreiben. Das liegt weniger am Verkehrsaufkommen, auch wenn sich kurz vor der Messe durch einige Ampeln ein kurzer Stau entwickelt hat, sondern eher an der Fahrweise unseres Chauffeurs Phexon. Auch die Bemerkung, „Sorry der Mietwagen ist ein Diesel ich fahre sonst Benziner", hilft mir da nicht. Der starke Gestank nach verbranntem Gummi kann einfach nicht normal sein.

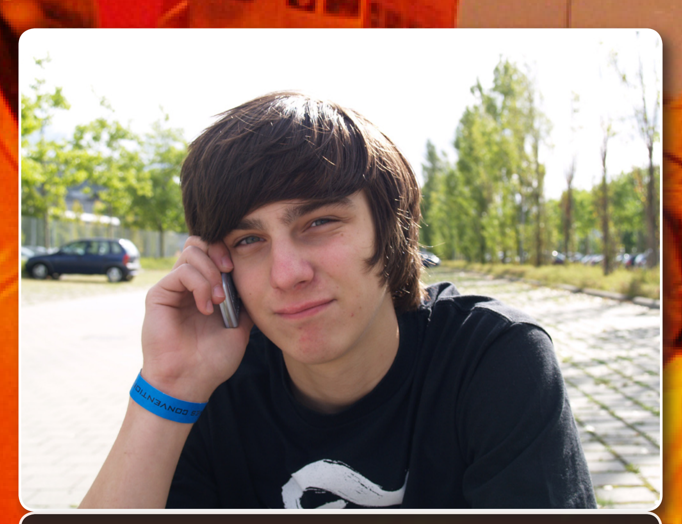
Dennoch kommen wir ohne Probleme am Messegelände an und mit unseren Ausweisen auch direkt auf den Presseparkplatz. Von dort ist es dann nur ein kurzes Stück ins Pressezentrum um unsere eigentlichen Eintrittskarten abzuholen. Vorher müssen wir aber noch Rayon finden, der später kam und mit der Straßenbahn zur Messe gefahren ist. Vor dem Pressezentrum kann man nach unten auf die Haltestelle der Bahn blicken und dort steht er auch bereits und telefoniert gerade. Sekunden später klingelt mein Handy.

- „Wo seid ihr?"
- „Über dir André."
- „Wie?"
- „Schau nach oben."
- „Nicht direkt in den Himmel, weiter nach links! Nein, das andere links! Ja genau, hier oben sind wir."
- „Wo?"
- „Hier oben wo ich winke."
- „Wo? Ach da!"
- „Komm mal hoch zu uns!"

Fünf Minuten später nachdem er die Treppe bezwungen hat können wir gemeinsam das Pressezentrum betreten um unsere Karten abzuholen. Warum ich dabei von der netten jungen Dame am Akkreditierungsschalter nach Email und Telefonnummer gefragt werde und die anderen aus meiner Gruppe diese Daten vorher nicht angeben mussten versteht keiner. Auf jeden Fall haben meine Teamkollegen erst mal wieder einige Munition um mich mit ihren dummen Sprüchen aufzuziehen. Leider sind wir mittlerweile aber schon ein wenig spät für unseren Termin mit Sterntaler, also heißt es jetzt Beeilung bitte.

## WAR, der erste Kontakt!

Durch das Pressezentrum kommt man für Warhammer Fans strategisch sehr günstig auf das eigentliche Messegelände. Jedenfalls sind es von dort nur noch wenige Minuten zum GOA Stand in Halle drei. Diesen erkennen wir schon kurz nachdem wir die Halle betreten haben. Weniger durch das große GOA Logo an der Decke oder die riesige Leinwand auf der ununterbrochen der Kinotrailer und Stellenangebote laufen, sondern eher durch das Gebrüll der Community direkt davor. Während der Moderator und die großen Boxen alles geben suchen wir in dem ganzen Menschengewimmel erst mal nach Kai. Während das Geschrei lauter wird („Ich rufe `WAR´ ihr `HAMMER´!" „WAR"---"HAMMER" „Ich glaube da drüben war es am lautesten. Werfen wir da mal T-Shirts rein") entdecken wir ihn schließlich hinten am Rand des Standes. Nichts wie hin. Doch gerade als wir uns durch das Gewühl durchgekämpft haben verschwindet Kai



Unser Covergirl Adun hier noch beim telefonieren am Presseparkplatz während er zusammen mit unserem Fotograf Pente auf die restlichen Mitglieder von FrontLINE wartet




Der Warhammer Stand von GOA war mit seiner tollen Aufmachung und der Riesenleinwand auf welcher der neue Kinotrailer lief eine der Hauptattraktionen in Halle drei

durch eine unbezeichnete schwarze Tür. Na macht nichts dann wird eben gewartet. Einen kurzen Moment später kommt er mit einigen T-Shirts auch schon wieder raus. Mit XXL kann ich leider nichts anfangen und so wandert das Shirt weiter an den nächsten in unserer Gruppe.

Kai hat glücklicherweise schon direkt Zeit für uns und so verziehen wir uns alle gemeinsam hinter den GOA Stand in den Bereich der Halle der mit Essensständen und Sitzmöglichkeiten gefüllt ist. Während um uns herum die Leute futtern und ein Geruch von Bratfett, Pommes und Donuts in der Luft liegt löchern Maddin und ich den guten Kai mit unseren Fragen. Nach ungefähr 30 Minuten sind wir durch und bedanken uns für das Interview schließlich hat Kai noch mehr zu tun, was sich gerade am GOA Stand mit lautem Gegröle wieder bemerkbar macht; „WAR---HAMMER"!

Noch ein letzter Blick auf den WAR Stand. Hübsche Hostessen (Ein großer Dank geht an die junge Dame die sich freundlicherweise bereit erklärte sich mit unserem Cover ablichten zu lassen!), riesige Leinwand und Soundanlage, Wahnsinnstrailer, tolle Kulisse. Nun ja, der Auserkorene aus Plastik ist jetzt nicht ganz so der Hit, aber der Rest ist sehr stylisch dekoriert und erinnert an die eine oder andere Ingameszene. Auch die 36 Rechner an denen man Szenarios testen kann sind sehr nett hergerichtet und platziert, so dass man keine Platzangst bekommen kann. Aber nun geht es direkt auf zur Konkurrenz. Schauen wir doch mal was die so zu bieten hat.

## Mal sehen was es noch gibt!

Ortswechsel, wir sind am Stand von Blizzard eine Halle weiter. Irgendwie fehlt hier was. Der Stand ist ein großes schwarzes auf einer Seite offenes Rechteck verziert mit dem blauen Blizzard Logo. Auf der offenen Seite sieht man Rechner an Rechner innerhalb des Rechtecks. Auf jedem Computer läuft WotLK um von den Besuchern angespielt zu werden. Auf einer etwas relativ kleinen Leinwand wird der neue Cinematic Trailer abgespielt. Die Schlange zum anstellen geht fast einmal um den gesamten Block herum und wird penibel von einigen Blizzard angestellten bewacht. Seltsamerweise sieht man weder Babes noch irgendeine Art von Standdeko. Der gesamte Platz des Standes ist den Rechnern gewidmet, welche sich auch konstant im Dauergebrauch durch interessierte Besucher befinden. Eigentlich schade. Von Blizzard hätte ich ein wenig mehr erwartet und nicht einen so rein zweckgebundenen Stand. Auch der Trailer wirkt auf mich etwas langweilig und irgendwie billig, was allerdings hauptsächlich darauf zurückzuführen ist, dass eigentlich wenig während seiner Laufzeit passiert. Für eine reine Geschichtserzählung hätte auch einfach eine Audiospur gereicht. Da waren die ersten beiden Intros vom Hauptspiel und Burning Crusade doch um einiges gewaltiger. Aber vielleicht bin ich auch einfach nur unfähig die Großartigkeit des Intros zu verstehen. Weiter geht's!

Auch der Stand von Age of Conan wirkt fast so als ob er sich nahtlos ins Spiel einfügen könnte. Dabei machen vor allem die Holzpfahldekorationen den wichtigsten Punkt beim Wiedererkennungswert aus. Interessant auch, dass sich der Stand sozusagen aus der Messe heraushebt und sich fast alles in einem künstlichen ersten Stock abspielt. So kann man seinen Stand auch wegen der Altersklassifizierung abschirmen.

Keine Müdigkeit vorschützen! Weiter geht es in Richtung High School Musical. High School Musical? Genau. Am nächsten Stand dreht sich alles um Disney`s Musikspiel „Sing It". Der Stand veranstaltet dabei Karaokewettbewerbe. Gerade als wir vorbeigehen wird der Song „We're All In This Together" abgespielt. Die gut zehn Verrückten auf der Bühne geben ihr Bestes und treffen - erstaunlicherweise - laut der Software die meisten Töne sogar richtig. Für mich als Außenstehenden klingt das aber etwas anders - und ja ich besitze die CD und kenne den Song. Doch genug gelästert, Hauptsache ist, dass die Kinder bei ihrer Performance ordentlich Spaß hatten. Schließlich befinden wir uns hier auf einer Messe der Unterhaltungsbranche.

Nächster Halt und schon wieder Musik von Versuchsmusikern. Diesmal gehört die Bühne aber nicht den



Während sich Bari (vorne links) nicht wirklich für das Las Vegas Logo interessiert, hat sich wenigstens unser Fotograf erbarmt und ein Foto der tollen Kulisse geschossen



Natürlich war auch „Star Wars" auf der Messe vertreten und viele große und kleine Fans stapelten sich vor dem entsprechendem Stand um ihre Neugier zu befriedigen

Sängern sondern den Gitarristen. Beim Contest des Games „Guitar Hero" werden sogar die benötigten Gitarrencontroller verschenkt.

Noch ein kurzer Abstecher vorbei am buffed.de Stand wo gerade wieder geklärt wird wer auf der Messe am lautesten sein kann. „Auf welche Webseite geht ihr heute Abend?" „BUFFED.DE". Womit wir für uns klären konnten, dass der Lärmpegel eigentlich überall gleich ist. Auf dem Weg zurück zum GOA Stand für die Präsentation von Paul & Jeff passiert es dann. Die Menge staut sich. Gute zehn Meter von der Tür entfernt. Nichts geht mehr. Kein Vorankommen mitten in der Menschenmenge. Gut das niemand von uns unter Platzangst leidet. Wobei der Körpergeruch vieler schwitzender Menschen eigentlich schon reicht. Jedenfalls stehen wir ohne Plan vor dem Stand von 4players.de, nichtsahnend warum es uns gestoppt hat. Immerhin haben wir alle einen guten Blick auf den Far Cry Kinotrailer der dort gerade zu Ende läuft. Abgesehen von Pente natürlich. Der ist leider zu klein und sieht im Moment gar nichts.

## Crowd Control at it's best!

Direkt mit dem nächsten Satz des Moderators wurde uns jedoch alles klar. „UND HIER IST TIL SCHWEIGER!" „Baaaaaam" steht erstmal alles still und es gehen gefühlte 500 Frauenhände mit Digitalkameras, Fotohandys oder ähnlichem in die Luft und richten ihre Objektive auf die Bühne. Direkt danach kam aber schon ein ernüchterndes „ok schauen wir uns den Trailer nochmal an", die Hände gehen wieder runter und wir können uns ganze drei Meter weiter vorkämpfen bevor der Moderator brüllt „UND HIER IST TIL SCHWEIGER!". Und „baaaaaam" sofort sind wieder 500 Frauenarme in der Luft. Es ist durchaus frustrierend fünf Meter von der Tür entfernt zu stehen durch die man gehen will und zu wissen, dass man dort nicht ankommt. Aber immerhin kann man somit guten Gewissens sagen Til Schweiger ist der beste Crowd Control Spell den wir je gesehen haben. Wobei die Wirkung auf weibliche Spielerinnen natürlich bedeutend höher ist als auf die männlichen Gegenparts. Es sei denn, diese gehören zu den Kategorien Freund oder Ehemann. Übrigens hat von uns acht Leuten die in dem Moment am Stand vorbeigingen kein einziger auch nur die Haarspitzen von Til Schweiger gesehen - und ja, Pente wäre sowieso zu klein gewesen!

Aber auch Paul & Jeff am WAR Stand lassen sich in Sachen Crowd Control nichts vormachen. Die beiden spielen während wir ankommen gerade eifrig das tolle Silbenspiel mit der Community vor dem Stand. „WAR---HAMMER" „WAR---HAMMER" Während man von den Moderatoren meist nur den Sprechgesang hört sind Paul & Jeff hingegen mit vollem körperlichen Einsatz bei der Sache. So muss Arbeit mit der Community aussehen. Natürlich fliegen auch kurz darauf die entsprechenden Gimmicks in die Menge. T-Shirts, Schlüsselanhänger, Sonnenbrillen. Ganz normales Marketing auf der GC eben wie sie von nahezu jedem großen Stand vertreten wird. Zumindest solange der Vorrat reicht.

## Fotos! Mehr Fotos!

Wir haben uns mittlerweile eine ruhigere Ecke draußen gesucht und beratschlagen kurz wo wir noch hin wollen. Uns fehlen noch einige Babefotos mit unserem Cover und einige Bilder von verschiedenen Ständen. Bei den für Fotographen miesen Lichtverhältnissen lautet die Devise je mehr Bilder desto besser. Aussortieren kann man später. Übrigens zur Klarstellung, da wir bereits einige Anfragen in diese Richtung erhalten haben: wir haben keines der FrontLINE Cover in die Fotos nachträglich eingefügt. Wer höflich und nett fragt und eventuell auch noch erklärt worum es sich bei FrontLINE handelt („Nein, FrontLINE ist weder eine Pornozeitschrift noch ein kommerzielles Projekt.") dem wird meistens auch geholfen. Unsere Bitte auf ein Foto wird auch auf der gesamten Messe nur ein einziges Mal abgelehnt mit der Begründung, dass die jungen Damen vertraglich gebunden seien für nichts anderes zu werben. Das macht aber nichts, sondern resultiert dann eben einfach in einem Foto ohne FrontLINE Cover.

Schließlich gibt es nichts bescheuertes als an einem Messebabe vorbeizugehen ohne Fotos zu machen. Dabei ist uns übrigens aufgefallen, dass




Nicht nur Spielehersteller selbst waren vor Ort sondern natürlich auch solche Unternehmen die hauptsächlich Zubehör produzieren wie hier die Bigben Interactive GmbH




Am GOA Stand standen sich in 18 vs. 18 Szenarios wieder die Fans von Ordnung und Zerstörung in kurzen Gefechten gegenüber und der Andrang nahm kein Ende

die Hälfte unseres Teams eindeutig zu klein ist. Pente mit seinen 1,78m ist uns deswegen sogar einmal in der Menge verloren gegangen, aber das ist eine andere Geschichte. Worauf ich eigentlich hinauswollte war der Fakt, dass wir in der Masse an Menschen mehrfach an Messebabes vorbeigelaufen sind, weil sie außer mir niemand gesehen hat. Und bis ich die anderen über die Anwesenheit der Mädels überzeugen konnte waren die schon weitergelaufen. Genauso wenig sinnvoll wie das vorbeilaufen ist aber auch das klammheimliche fotografieren von hinten. Wenn schon Voyeurismus dann richtig! Aber ernsthaft, wir wollen die Mädels ja zusammen mit unserem Cover ablichten. Das geht von hinten schlecht, obgleich ein bekanntes Sprichwort sagt „auch ein schöner Rücken kann entzücken". Zudem steht die Werbung meist strategisch platziert auf der Vorderseite, genau da wo Männer sowieso hinschauen.

Eine Werbung über die wir ein wenig schmunzeln mussten tauchte allerdings erst relativ spät im Laufe unseres Besuches auf. Eine junge Dame die uns auf der Außenanlage entgegenkam. Neben Kniestiefeln und knallengen Jeans gehörte zu dem Outfit ein knappes, ärmelloses, schwarzes Shirt mit der Aufschrift „Freeware". Ich weiß, ich weiß, Männer sind Schweine, aber ihr müsst zugeben das die Kombination jetzt schon nahezu einer Aufforderung gleichkommt, oder?

Was uns im Bezug auf das weibliche Geschlecht auf der Messe noch aufgefallen ist war die Anwesenheit. Laut der Statistik der Messe Leipzig waren über 50% der Besucher dieses Jahr weiblich und das merkte man. Allerdings waren die weiblichen Besucher nahezu immer von Freund und/oder Ehemann begleitet. Mich würde jetzt mal interessieren wer da wen zur Messe mitnimmt. Die Frau den Mann, oder umgekehrt?

### Langsam geht's nach Hause!

Nachdem ich mich jetzt sicher wieder bei mindestens 80% der weiblichen Leser (ich hoffe doch mal die gibt es auch...) unbeliebt gemacht habe kommen wir mal wieder zu anderen Themen. Wir sind also gerade auf dem Außengelände beim Beach Club als plötzlich Phexon's Handy klingelt. Dran ist der Adun, der sich mit seinen siebzehn Jahren auf der Messe verlaufen hat. Also zumindest klingt es so von dem was ich mitbekomme. Nachdem ihm Phexon fünf Minuten erklärt hat wo wir uns befinden dauert es auch nur noch weitere zehn Minuten bis Adun bei uns auftaucht. Somit sind wir erst mal wieder komplett. Also zurück zum GOA Stand für ein kurzes Treffen mit den anderen Gildenmitgliedern.

Mittlerweile ist es allerdings schon nach 16 Uhr und wir sind alle bereits gute zwölf Stunden auf den Beinen. Eigentlich fehlt die Motivation und die meisten wollen nur noch ins Bett. Um halb fünf verabschieden wir uns schließlich von den anderen und begeben uns zum Ausgang. Und was lernen wir daraus? Gildentreffen bei denen man sich einfach hinsetzen und mit den anderen reden will sind auf einer geschäftigen Messe nicht möglich und allein die Idee war bei unserem Tagesplan eigentlich schon quatsch. Wir möchten uns hier auch bei unseren Gildies entschuldigen wenn es so rüberkam als ob wir nichts mit ihnen zu tun haben wollten. Das war beileibe nicht unsere Absicht, jedoch muss man einfach sagen, dass wir uns in der Planung übernommen haben.

Das ganze FrontLINE Team zusammen mit Adun traf sich nachdem wir die Messe verlassen hatten nochmal am Bahnhof. Vor allem weil der Zug des einen Teils der Gruppe erst gegen 19 Uhr fahren würde beschließen wir uns noch irgendwo in ein Café zu setzen. Gelandet sind wir dann in einer Eisdiele im Leipziger Bahnhof, in der unser Rayon fast in Tränen ausbrach. Zumindest sah es so aus, als die Bedienung ihn fragte ob er ein normales Spagettieis wünsche und er im ersten Moment unsicher war ob es größere Portionen gebe. Aber er fasste sich schnell und so lautetet seine Antwort: „Nein, ein riesen Spagettieis!". Was auch sonst. Mitten im Essen kommt Pente dann noch auf die Idee, dass man eigentlich die Bedienung mit dem FrontLINE Cover fotografieren könnte. Dummerweise hatte er aber seine Kamera bereits im Auto gelassen und so fällt das Foto ins Wasser.

Genau das kam direkt danach nochmal zur Geltung als uns vor dem Bahnhof zwei Schönheiten von ASUS begegneten. Was wäre das für ein Wahnsinnsfoto gewesen. Jedenfalls hatten es unsere Autofahrer auf einmal eilig sich zu verabschieden und den beiden Mädels zu folgen, welche zufälligerweise auf das gleiche Parkhaus zuliefen in dem auch unsere Jungs geparkt hatten. Wenn man schon nicht fotografieren kann - gucken kann man ja dennoch. Aber wie sagte schon Mario Barth? Männer sind Schweine, Frauen aber auch.

## Unser Fazit

Welch ein Tag! Eigentlich sollte man, wenn man von vier Uhr morgens bis zwölf Uhr nachts unterwegs ist, wahrscheinlich tot müde ins Bett fallen, aber mir war das nicht vergönnt. Stattdessen lag ich noch ein oder zwei Stunden wach und ließ die vergangenen Stunden Revue passieren. Wenn es nach meinem Kopf gegangen wäre, hätte unser Besuch ewig dauern können. Außerdem wäre dabei dann viel mehr Zeit für die Gilde übrig geblieben. Leider meinte mein Körper irgendwann er müsse Müdigkeit vortäuschen und mich in die Schranken weisen. Nächstes Jahr müssen wir die ganze Aktion auf jeden Fall besser und früher planen. Außerdem werden wir nächstes Mal wohl unter der Woche hinfahren. Weniger Leute, weniger Trubel und mehr Zeit die uns die Standbesatzungen opfern können. Außerdem haben wir dann sicherlich auch bessere Chancen für Fotos und sei es nur aus dem Grund, dass mehr Platz zur Verfügung steht. Dennoch hat sich auch der Besuch am Samstag gelohnt und niemand hat es im Nachhinein in irgendeiner Weise bereut. Danke Messe Leipzig und danke GOA für einen tollen Tag auf der Games Convention!

**[alba]**

# Was Messebabes wirklich LESEN!




## GC Impressionen

Eine Messe ist meist in erster Linie vor allem eine Werbeveranstaltung. Bei der Videospieleindustrie sieht dies natürlich nicht anders aus und so haben speziell die großen Unternehmen an ihren Ständen einiges zu bieten. Dabei geht es allerdings nicht nur um die Produkte selbst, sondern eher um den Fakt überhaupt auf die Produkte und den Stand als solchen aufmerksam zu machen. Dabei wird sich der verschiedensten Methoden bedient. Angefangen bei der Größe des Standes, über dessen Dekoration, das Verschenken von Fanartikeln, schreiende Moderatoren bis hin zu spärlich bekleideten Hostessen. Letztere interessierten uns natürlich auch, wenn auch aus besonderen Gründen. Wir wollten ein paar Erinnerungsphotos der besondern Art schießen und nahmen so ein ausgedrucktes und laminiertes Cover der vierten FrontLINE Ausgabe mit. Das Ergebnis könnt ihr auf der folgenden Seite und natürlich auch auf unserer Homepage in der Galerie bewundern.



Bei EA entstand dieses Bild, welches durch die Lichtverhältnisse leider etwas gelitten hat aber die Leute hat es nicht gestört die haben dennoch hingeguckt



Mitten in der Halle begegneten uns diese zwei Damen vom „Runes of Magic" Stand die sich netterweise ebenfalls mit dem Cover ablichten ließen



Auch an den Ausgängen verschiedener Stände waren hier und da Messebabes positioniert um den Besucherfluss zu steuern und zu regulieren



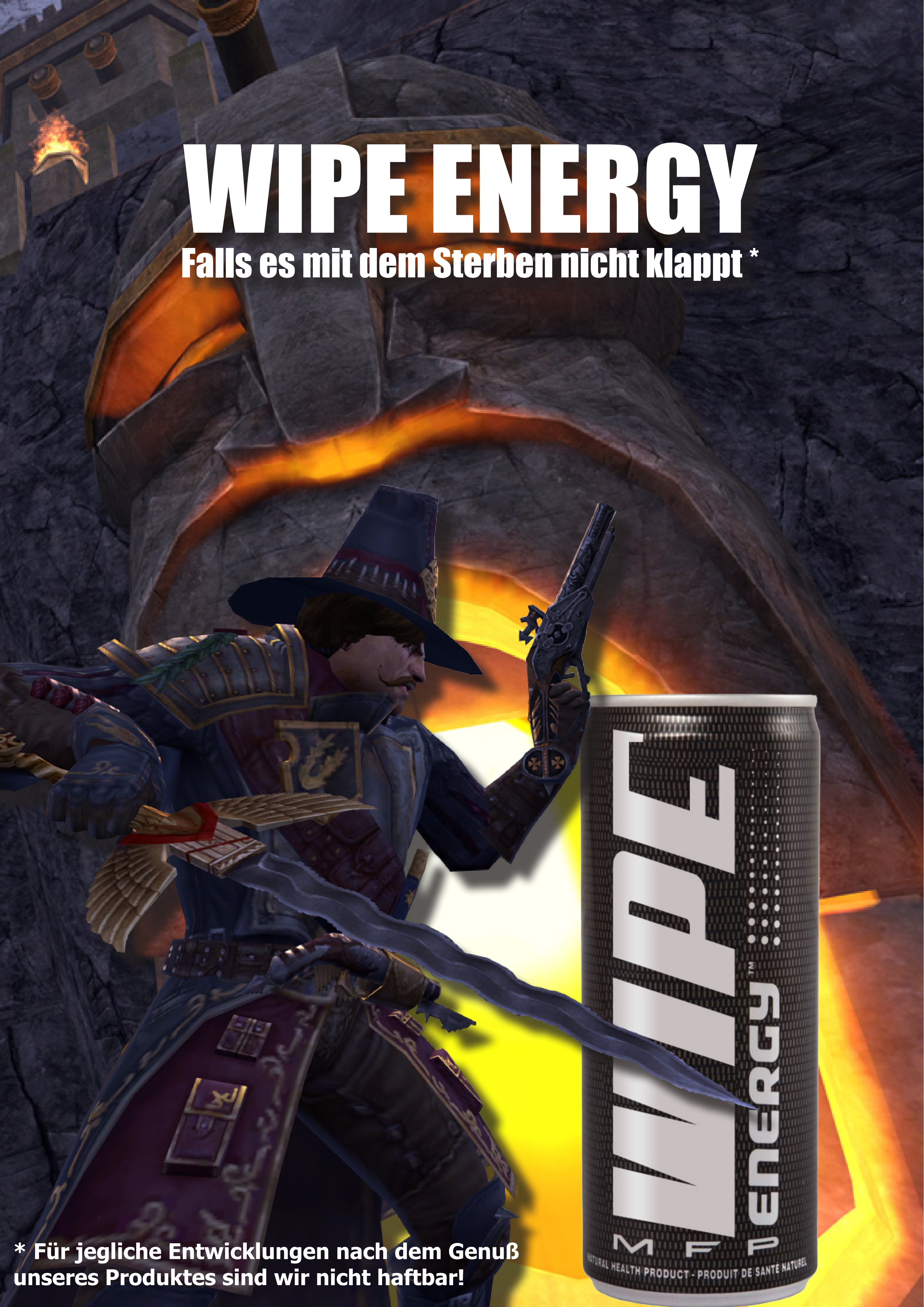
Das Streetfighter Babe mussten wir unglücklicherweise in der verdienten Pause stören aber eine solche Fotochance konnten wir nicht ignorieren



Auch ein Teil der Lords of Destruction hat sich dankenswerterweise bereit erklärt die Sache in die Hand zu nehmen und für uns mit dem Cover zu posieren



Die Damen am Stand von cdv waren so ziemlich die letzten an diesem Tag, die uns mehr oder weniger unfreiwillig vor die Kameralinse gelaufen sind


WIPE ENERGY
Falls es mit dem Sterben nicht klappt *
* Für jegliche Entwicklungen nach dem Genuß
unseres Produktes sind wir nicht haftbar!
WIPE
ENERGY ™
M F P
NATURAL HEALTH PRODUCT - PRODUIT DE SANTE NATUREL



# Open Beta: Fehler 414

## Tränen über Tränen - ein Startschuss mit Problemen!

Die Open Beta war diesen Monat das Event, welches die Emotionen aufkochen ließ. Wahrscheinlich waren diese sogar noch stärker, als zum Release selbst. Man kennt das schließlich: Über Negatives lässt sich nun mal einfach besser meckern als über positive Dinge. Beim Großteil der Beiträge (99%) zum Thema Open Beta musste man jedoch nach sinnvoller bzw. angemessen erbrachter Kritik mit der Lupe suchen. Sicherlich ist der Start misslungen, allerdings laufen die Spielserver bisher einwandfrei. Im Endeffekt wird das auch das einzige sein was uns Spieler in wenigen Wochen noch interessiert. Also Jungs: Lasst es locker angehen. Keiner zwingt euch zum Spielen und niemand muss in einer Woche die 40 erreichen. Der Weg ist bei WAR bereits das Ziel! Aber nun genug der Ermahnungen. Viel Spaß beim Kopfschütteln, Lachen oder Weinen. Hier sind einige Auszüge aus verschiedenen Foren der WAR Community.

---

lol wenn ich auch key registrieren klick lande ich immer wieder bei den news, die wollen mich doch verarschen!!!!!!!!! tot goa und seinen anhängern!!!!!!!
FL: Kurze Frage, wenn die alle verstorben wären - wer würde dann deine Freizeitbeschäftigung alias Warhammer ermöglichen?

Ich hab ne ganz einfach Lösung für den ganzen Scheiß: Alle die noch nicht bei WAR registriert sind geht sterben.
FL: Wie jetzt? Die ganzen anderen 6,7 Milliarden Menschen?

Hallo,
Ich hab echt so die Wut, dass fängt alles schon so *ZENSIERT* an.
-Die Website ist ja wohl das Letze, fette Flash Werbung die schön Speed zieht und wo nur Müll drinsteht.
-Die ganze Seite ist mehr als langsam, so langsam ist nichtmal wow-europe.de
-Accountverwaltung total schlecht gestaltet

und sie schaffen es nicht, dass man sich in seinen Account einloggen kann, wenn das schon nicht geschafft wird, wie SCHLECHT ist dann das Spiel erst? Wie dumm muss man eigentlich sein, dass man nicht vorher weiß, dass da ordentlich Zugriffe sein werden und man sich mit seinem riesigen Geldpool dagegen wapnet? o0

Scheiß Spiel mit Sicherheit. -.-
FL: Sicher ist im Leben nichts. Außer dem Tod natürlich.

gibts noch einen außer mir der sich net einloggen kann wegen 414?
FL: Wie gesagt. Nur 6,7 Millarden.

Hmm was ist eigentlich GOAs definition von „kurz". 1std? 1 Tag? 2Tage?
FL: Da bei GOA die Woche normalerweise Donnerstags beginnt...

Deutsches kurz oder GOAsches kurz?
FL: GOA sitzt in Irland. Rechne nie mit anderen Werten (Stichwort: Uhrzeit) als den irischen.

Ich warte seit über einem jahr und bin auch schon so lange registriert und jetzt kommen die ganzen kiddies die teilweise noch nie wat von war gehört haben, aber nen Key irgendwo hergeholt haben.
Mein Vorschlag:
Registrierung bis 18Uhr sperren, damit mal alle kurz ihre keys eingeben können die eh schon ein Account haben, danach darf sich der rest die köppe einschlagen

Edit:
Ich versuche seitdem es geht meine 40 Zeichen einzugeben (10 pw 30 key) 2-3mausklicks und fertig aber nöööööö
FL: Gleichberechtigung für alle! *g*

ja! stress test fürs GAMe! aber nicht für website und service!!! sowas sollte man als professioneller Spielevertreiber schon im griff haben!

und ich hier nix umsonst spielispieli... ea hat meine 50 euro bereits im sack also hoch mit dem hintern!!!

*aufseinemsockenrumkau*
FL: Du hast 50 Euro für die Open Beta bezahlt? Kein Wunder, dass du sauer bist. Da wär ich auch stinkig,

wo das Preorderpack doch nur 10 bzw. gar nix (auf CE verrechnet bzw. in der SE) gekostet hat.

also was hier bei goa abgeht ist eine frechheit. die kunden werden doch komplett veräppelt. 0 planung und immer nur vertrösten. leistet mal was und nicht immer nur worte. schreiben können wir auch viel.
FL: Da muss ich dir Recht geben. DAS könnt ihr (bzw. wir) auf jeden Fall! :-)

ganz deiner MEinung, ich finde es eine Frechheit das sie an jeden Idioten Keys rausgehauen haben!!! absolute Kundenverarsche
FL: Sowas nennt man Marketing dir vielleicht auch unter dem Standardbegriff „Werbung" bekannt.

EY, isch bin seid 10 Stuneden jetzt beim BETAKEY amnelden und kannnoch immer net spielen irh *ZENSIERT* *ZENSIERT*.
FL: Kleiner Deutschkurs für Anfänger: Verfickt schreibt man mit „ck" und Hurensöhne mit „öh" über die anderen Fehler reden wir lieber erst gar nicht...

WWWWWWWAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHHHHHH,ich halts net mehr aus!!!! gebt mir was zu SPIELEN,ICH WILL SPIELEN. SONST MÜSSEN EURE VER***** ****MÜTTER HERHALTEN,WAAAAAAAH. BAMBABAM,ICH ***** EURE MÜTTER!! ****bratzen ihr, geht mal alle offline damit ich warhammer spielen kann!!!!!!!!!!!!!!111111111111 ***** EUCH,DRECKS *****GEBURTEN,WAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHH
FL: Lass alles raus! Verdammt muss das guttun! Hier hast du deine Rassel wieder und jetzt ab ins Bettchen!

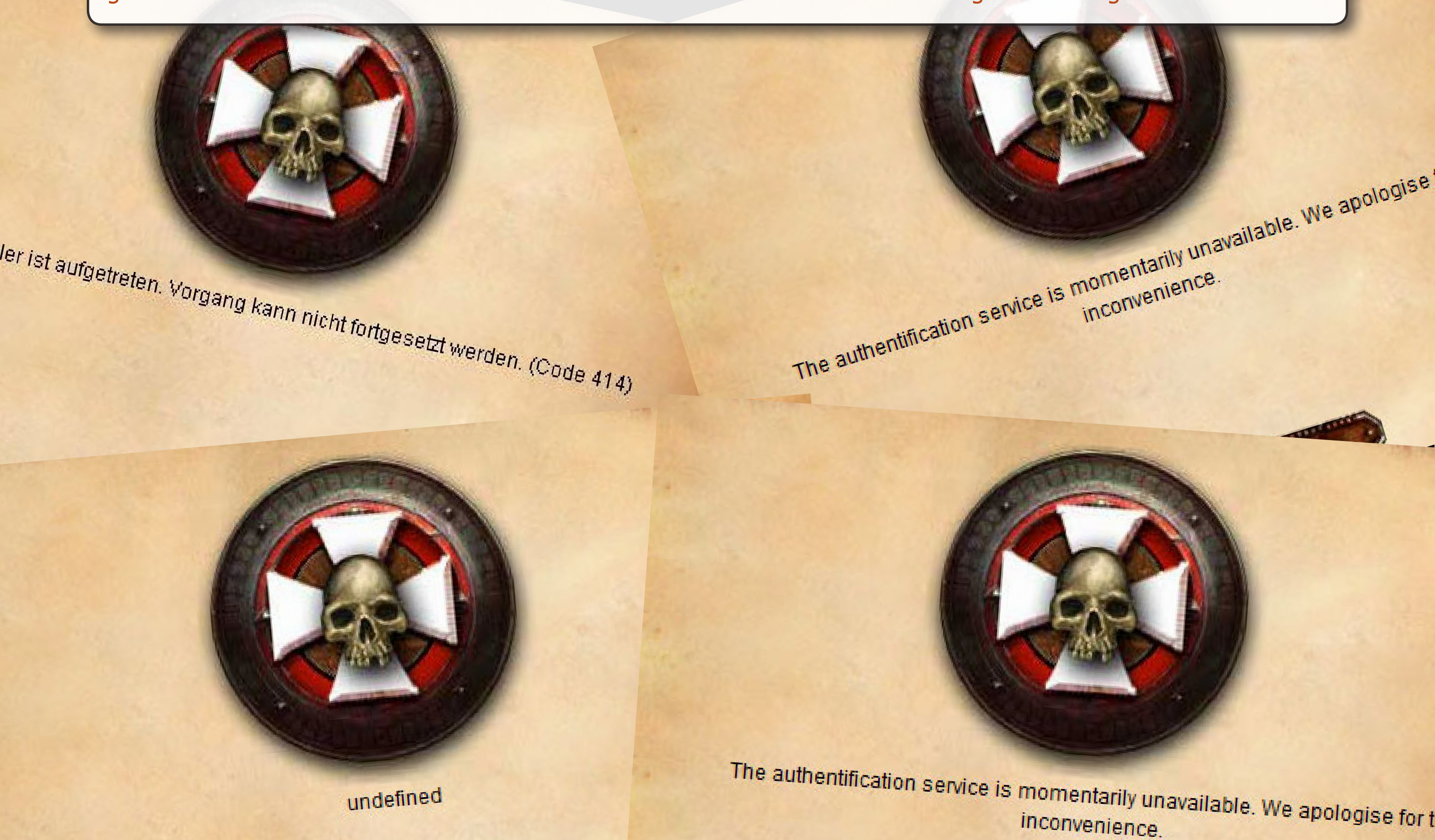
Ich war dabei, bei den 414.
FL: Ich auch! Ingame sogar!

ich bekomm das kotzen seid 4 stunden sitze ich am rechner um die info zu bekommen das der key abgelaufen ist GRATZ GOA
FL: Murphy!

heyho, wenn ich mich auf warhammer online registrieren will, steht da: Registrierung derzeit nicht möglich. Wir entschuldigen und für die Unannehmlichkeiten! steht das bei euch auch,und kann man das irgendwie umgehen, oder gibts eine extra seite?
FL: Umgehen, hmm da gibts so vieles, ich kann gar nicht alle Möglichkeiten auflisten. Von schlafen über fernsehen bis hin zu lesen oder kochen ist alles dabei.

wenn ich WAR einfach starte kommt ne fehlermeldung bei mir! der Patcher konnte den patchprozess nicht abschließen. Versucht es später bitte erneut auf.... kann wer helfen?
FL: Wieso helfen? Die Lösung steht doch schon da.

Übrigens:
Ist euch aufgefallen, dass es über 1000 Fehlernummern gab? Entdeckt haben wir User aber nur ca. 5-10 Stück. Heißt das, es gibt jetzt noch über 900 weitere mögliche Fehler, oder sind die Nummern einfach nur so gelegt? Gibt es überhaupt genug weitere Fehlermöglichkeiten auf der Website für die 900 weiteren Fehler? Braucht man diese Fehlernummern für Erweiterungen wie das WAR Armory, oder die Realm Statusliste? Fragen über Fragen....



# Krimskramz

„Chef, unser Vorrat an Ale geht zur neige.“ Grollbart: „Sei ehrlich, wie schlimm ist es auf einer Skala von eins bis Terminator?“

***

Warum können Orks nicht hübsch und gleichzeitig intelligent sein?
Weil sie dann Hochelfen wären!

***

Sagt ein Zwerg zum anderen:
„Kennst du eigentlich die Geschichte, wie der Elf mit dem Strick in der Hand in den Wald geht?“
„Nein, aber sie fängt ganz gut an.“

***

Waz hab’n Bäumä un’ Elf’n gemeinsam? In beide gehört’ne Axt!
Unbekannter orkischer Krieger

***

Neulich zwei Orks in Praag:
„Ey, daz is’ mein Stump’n!!“

***

Nein, nein, nein! Erst das Schießpulver und dann die Kanonenkugel, es sei den du willst uns alle in die Luft jagen. In dem Fall, exzellente Arbeit!

***

Langsamer als ich erwartet hätte, aber schneller als für Zwerge möglich.

***

Was ist an diesem Satz falsch?
„Geht ein Zwerg an einer Bar vorbei.“

***

Verkaufe schöne Immobilie, kleine Goblinhütte. Vorbesitzer leider wegen einem Überfall verstorben. Direkter Blick auf das RvR Gebiet.
MfG Musnogut, Makler

***

Suche Zwergenfrau mit flinken Fingern, die mir mal ordentlich mein Rohr poliert damit ich‘s mal wieder richtig Krachen lassen kann. Bewerbungen bitte an: Meistermaschinist Grimmrog, Rohrkrepiererallee 13, in Karak Bumm.

Goblin sucht große Pilze um hay zu werden, bevorzugt werden Pilze aus dem Düsterberg. MfG Gubbelz, seines Zeichens Goblinschamane

***

Suche immer noch mein Schnuffeltuch, wer es findet wird reichlich belohnt. Der Henker wartet schon!
MfG Karl Franz

***

Verkaufe Schönes Keep, es gibt nur einen Haken, zur Zeit ist dieses von der Zerstörung besetzt, die Beschaffung des Schlüssels liegt daher nicht in unserem Aufgabenbereich.
MfG Maklergilde der Ordnung

***

Maschinist sucht neue Freunde, da die letzten beim Versuch seiner neuen Granate leider weggesprengt hat.
Gruß Bronzehuck

***

Verkaufe Dunkle Seelen, ihr findet mich in der Unvermeidlichen Stadt, dritte Gasse von links. Werden aber nur an echte Sammler ausgehändigt. Meldet euch bei Chaoticana, Zauberin des zwölften Ranges

Warum lachen Zwerge immer beim Fußballspielen? Weil das Gras unter den Achseln kitzelt!

***

Sieht ein Mensch in Altdorf zum ersten Mal in seinem leben zwei Zwerge beim Trinkgelage. Mensch: Diese Kinder heute, fett und versoffen. So werden wir nie den Krieg gewinnen!

***

Es sprach der Elf zum Zwerg: „Kletter‘ doch mal auf den Baum und pflück‘ uns ein paar Kirschen.“
Der Zwerg verblüfft: „Wieso? Es ist gerade mal Frühling, die Kirschen sind doch noch gar nicht reif.“
„Bis du oben bist, sind sie‘s.“

***

Ein Zwerg kämpft gegen 20 Elfen, 14 erschlägt er, dann wird er getötet. Was ist passiert? - Es handelt sich hierbei um eine alte elfische Heldensage, an der natürlich kein Wort wahr ist.

***

Ein Zwerg besucht eine vornehme Taverne und bestellt ein Bier. Als der Zwerg das Bier geleert hat betrachtet er verwundert den Untersetzer, zuckt die Schultern und isst ihn auf. Beim nächsten Bier wundert sich der Wirt zwar, legt aber eine neue Scheibe unter das Bier. Als das ein paar mal so gegangen ist bestellt der Zwerg sein nächstes Bier: „Heda, noch einen für mich, diesmal aber ohne Keks.“

***

Ein Elf steht vor einer Kneipe und sagt zum Türsteher:“Ich bin Elf.“
Sagt der Türsteher:“Sorry Kleiner, hier kommst du erst ab 18 rein!“

Du möchtest auch unbedingt etwas loswerden? Etwas wirklich dringendes? Oder etwas total unwichtiges? So oder so, hier bist du genau richtig! Schreibe einfach eine Email mit deinem Kommentar zum Spiel, über die Welt oder mit dem was dir auch immer wichtig ist an frontline@lod-guild.eu.
Dein Kommentar erscheint daraufhin in der nächsten Ausgabe von FrontLINE.

**[mask] [tora]**

# Glossar: E wie Erfahrung

Unser allgemeines MMORPG (Multi Massiv Krasses Online Rollenspiel Game) Glossar erklärt jede Ausgabe einen weiteren Begriff aus der verrückten und für viele ältere Menschen nicht immer verständlichen Welt der Onlinerollenspieler. In dieser Ausgabe erläutern wir den Buchstaben „E" und dabei den Begriff der geheimnisumwobenen „Erfahrung", meist bekannt unter dem Kürzel „XP". (Aus dem englischen abgeleitet von „Experience".)

Diese Sache mit der Erfahrung ist schon etwas Merkwürdiges. Niemand weiß so genau wo sie eigentlich herkommt, aber trotzdem weiß jeder wie man an sie herankommt. Schon im jungen Alter von nur einem Level sammelt man bereits seine ersten Erfahrungen. Noch ist man unerfahren und versucht sein Wissen mit den unterschiedlichsten Techniken zu steigern. Manche probieren es mit Hilfe der Abendröte, die das Schlachtfeld regelrecht zum glühen bringt. Andere probieren ihr Glück mit einem Bündel von Köpfen die man bei dem Nachbarn vom Zaun stibitzt hat, oder mit den romantisch klingenden Hilferufen einer Zwergenarmee, die umgedreht in den Boden gerammt wurde. Doch meist bringt all das nichts um an das Objekt der Begierde zu kommen. Brutalstes drauflos dreschen bis die Items, wie bei einem Springbrunnen, durch die Gegend fliegen hat sich bisher als die effektivste Methode herausgestellt um Erfahrungen zu sammeln.

Neben dem Ausweiden von Gegnern gibt es natürlich auch noch andere Möglichkeiten seinen Horizont zu erweitern. Überall in der Welt stehen merkwürdig aussehende Typen mit einer schwebenden, leuchtenden Schriftrolle über dem Kopf, wobei man sich immer wieder aufs Neue fragt wieso die denen nicht eigentlich auf die Birne fällt. Diese Typen haben immer gefährliche Aufgaben für euch parat oder bitten euch flehend um Hilfe. Der Risikobonus den ihr für die Drecksarbeit bekommt ist zwar wirklich hervorragend, aber manchmal fragt man sich schon „Hab ich das nicht gerade eben schon mal gemacht?".

Da euch die Entscheidung abgenommen wurde welcher Armee ihr angehört, kann es schon mal vorkommen, dass man ein wenig verirrt ist und im Eifer des Gefechtes den Überblick über Freund oder Feind verliert: „Übrigens es war ein Feind und ihr seid jetzt tot." Aber keine Sorge, denn sogar der Tod birgt eine weitere Erfahrung für euch: „Ihr seid nicht unbesiegbar". Ihr habt doch nicht ernsthaft geglaubt, dass ihr euch in einen 100 Mann starken Kriegstrupp des Gegners stürzen könnt und da unbeschadet wieder heraus kommt. Da könnt ihr auch noch soviel Brüllen wie ihr wollt, selbst mit einem Megaphon schüchtert ihr die nicht ein, geschweige denn lassen sie sich von euch zurück treiben. So etwas nennt man im Übrigen nicht mehr naiv, mutig, oder lebensmüde, sondern einfach nur noch dumm und zwar wirklich strunz dumm. Eigentlich sogar noch dümmer - na egal.

Als Soldat hat man es ja sowieso schon nicht gerade leicht. Eben noch vermöbelt man einen Hochelfen um sich sein Feierabend Ale zu verdienen und im nächsten Moment liegt man im Dreck, weil sich das kleine süße Kätzchen des Elfen als gar nicht so süß und klein herausgestellt hat. Und weil der Sold eines Soldaten sich sowieso nach der geleisteten Arbeit richtet, sollte man vielleicht darüber nachdenken, ob man nicht noch einen kleinen Nebenjob erlernt. Pharmazie bietet sich da regelrecht an, denn wer schüttet nicht gerne viele unterschiedliche Flüssigkeiten zusammen und schaut ob das Gemisch explodiert?

Aber auch bei diesem Beruf gilt: „Erfahrung macht den Meister". Spätestens wenn du vor deinen eigenen, schwer bewaffneten Verbündeten flüchtest, solltest du endlich begreifen, dass die Trollspucke als Zutat, beim Brauen deiner Heiltränke, keine gute Wahl war. Sie verleiht den Heiltränken nicht nur einen scheußlichen Beigeschmack der sie ungenießbar macht, viel schlimmer sind die dadurch entstehenden Nebenwirkungen. Ein Zitteranfall, so dass man weder die Waffe noch das Schild in seinen Händen halten kann mag zwar für den Feind ein netter Effekt sein, aber leider hat der Kunde nicht für die Unterhaltung des Gegners gezahlt.

Leider hat alles irgendwann mal ein Ende und so kommt im zarten Alter von 40 Leveln, ein Zeitpunkt an dem man langsam genug vom Erfahrung sammeln hat und sich endlich einmal auf den Lorbeeren seines Lebens ausruhen möchte. Und seien wir alle mal ehrlich, ist es nicht wunderbar, dass der Hahn zugedreht wird? Wer will schon ewig leveln und leben? Oder war es umgekehrt? Na egal, jedenfalls ist es doch langweilig wenn alle immer weiter machen und man niemals einen gleichwertigen Stand erreicht.

Ein letztes geheimnisvolles Mysterium bleibt jedoch bestehen und wird für den normalen Spieler wohl auch niemals beantwortet werden: Wo zum Geier wird die Experience eigentlich gelagert?

[mask]



# IMPRESSUM

**Verlag:**
FrontLINE Gaming

Ihr findet uns direkt an der Front.
But remember: One Step Behind!

**Website:**
http://frontline.lod-guild.eu

**Quakenet:**
#frontline-magazin

**E-Mail:**
frontline@lod-guild.eu

**Redaktion:**
Alexander „Ary" Bartels [alba]
Martin „Maddin" Skwara [mask]

**Recherche:**
Tobias „Bari" Rager [tora]

**Grafik & Layout:**
Daniel „Pente" Seehuber [dase]

**Übersetzung:**
Martin „Rowhin" Eberl [maeb]

**Public Relations:**
Oliver „Phexon" Kösters [olkö]

Für Kritik, allgemeines Feedback, Vorschläge, Wünsche etc. schreibt uns eine E-Mail an **frontline@lod-guild.eu**